

PROGRESO Y DECADENCIA
LA POLÍTICA DENTRO DEL VIDEOJUEGO
EDITORIAL
GAMEREPORT

# Sospechas fundadas

*por Fernando Conde*

Política. Mira que hay temas. Pues no: un monográfico entero dedicado a ella. ¿No tenemos ya suficiente política? Es imposible evitarla. Está en la tele, en las conversaciones, en nuestras redes sociales. ¿No podemos descansar de ella ni en los videojuegos?

Lo cierto es que no. No es posible. El *homo ludens* no deja de ser un *zoon politikon*. Tampoco se hernió, el viejo Aristóteles, con lo del *animal político*, ni descubrió la pólvora: nos puede, es superior a nosotros. La política es consustancial al ser humano, surge en el momento en el que nos juntamos en un grupo demasiado grande como para compartir dos pizzas familiares. Los videojuegos, como expresión cultural, no pueden ser ajenos a ello. Incluso sin querer.

Parece bastante claro que el videojuego se ha ganado la categoría de género cultural por derecho propio. Y el hecho mismo de que lo sea dificulta que pueda abstraerse de ello, de *la política*. En la situación actual, el mero hecho de jugar o no, o a qué lo hagamos, ya casi cuenta como decisión política, en función de las prácticas laborales de su desarrolladora o de su impacto ambiental; más aún en el actual *imperio de la opinión*, que ya se sabe que es como los culos: todo el mundo tiene una y cree que la de los demás apesta.

Veremos, en esta publicación, que es imposible para la mayoría de juegos ser ajenos a la política. Quieran o no. Da igual que la contengan de forma deliberada y *flagrante*, que te la arrojen a la cara con dilemas morales como 'Papers, Please'. Da igual que ésta sea *tan sólo* un elemento más en el tablero de juego, como en 'Civilization' o 'Tropico'; que sean una herramienta de adoctrinamiento declarada o un simple divertimento sin pretensiones pero con una clara alineación política, como la mayoría de los títulos de Tom Clancy. Da igual incluso que sólo pretendan ser un simple entretenimiento sin alineación, como 'Stardew Valley'. Como veremos, todo juego tiene reglas, y las reglas de cualquier juego que represente —aunque sea someramente— la realidad difícilmente serán neutrales. Habrá que rascar más o menos, pero pocos juegos de este tipo se librarán de que encontremos en ellos alguna influencia política.

En esta ocasión, en GameReport nos tomamos los juegos más en serio que nunca, que ya es decir, porque como toda creación cultural, tienen un impacto en la sociedad que la consume. Hay cientos de miles de personas ahí fuera creando juegos, tratando de exorcizar sus demonios o de proyectar sus sueños en estas creaciones puramente intelectuales. Cientos de millones los están consumiendo. Es un ejercicio de responsabilidad pararnos un momento, mirar con calma a la industria y analizarla por lo menos un poco.

En estas páginas nos vamos a hacer muchas preguntas y a intentar responderlas. Con mucho cuidado, con mucho mimo y con mucha pasión, como siempre. El objetivo no es aguarle la fiesta a nadie, ni que te sientas sospechoso de algo cada vez que decidas caer en unas rebajas de Steam, en una *prerreserva* o en el Black Friday. Lo hacemos porque creemos que cultivar el espíritu crítico es lo único que puede inmunizarnos de verdad contra todo extremismo y hacernos apreciar y disfrutar, a fondo, de las múltiples capas de complejidad que tiene nuestro entretenimiento favorito. Un viaje inquietante pero muy enriquecedor que queremos compartir con todos vosotros.

Porque aquí hemos venido a jugar, ¿no?

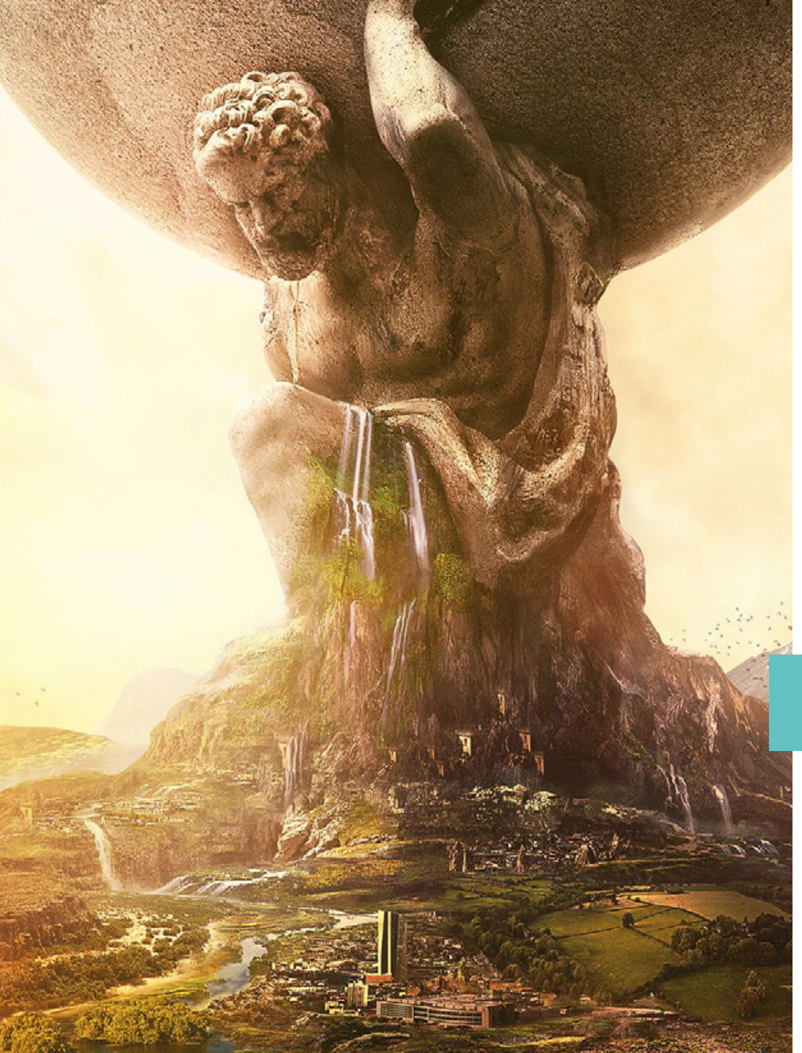
# Contenidos



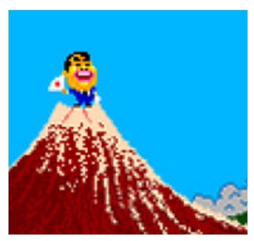

To Kill
Shots
vs Pers
vs Armor
Area
02
05
BANG
Crouching
Lenfield M1



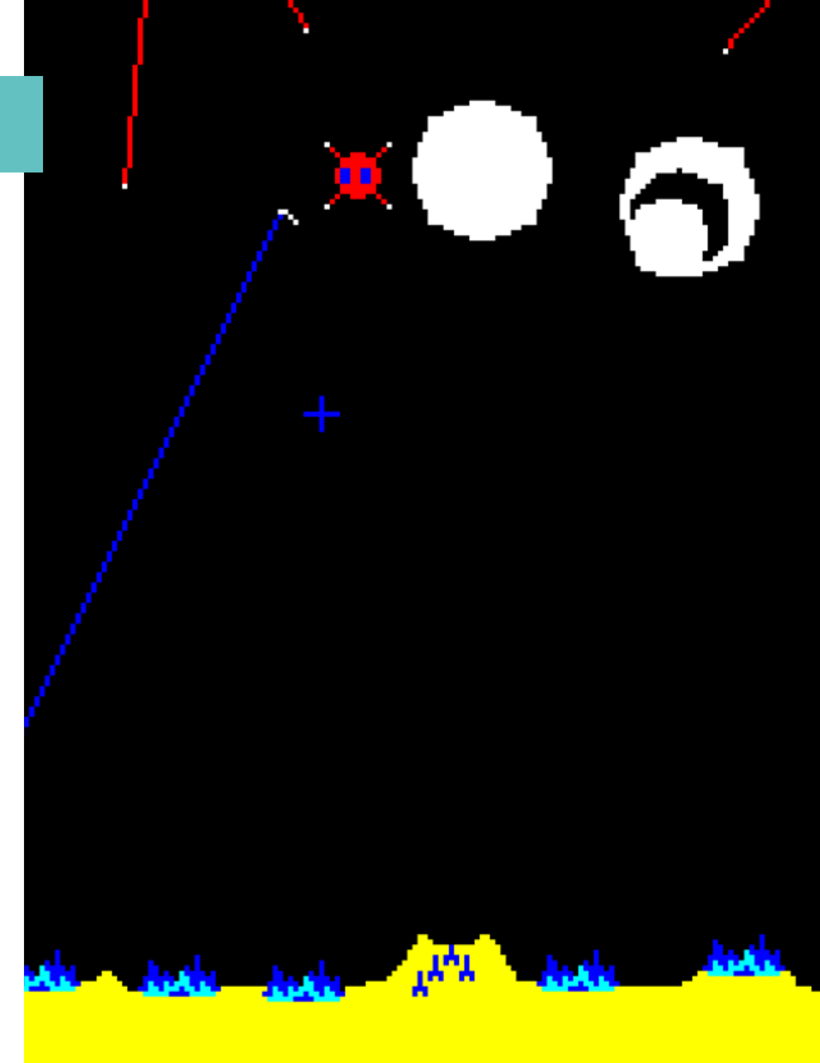












# GAMEREPORT

**CONTACTO**
www.gamereport.es
info@gamereport.es

**REDES**
@GameReport_ES
/GameReportEs
/GameReport

**Progreso y decadencia. La política dentro del videojuego.**
Depósito legal: M-39967-2018
ISBN: 978-84-947640-7-3

Calle Guzmán el Bueno, 135 - 1ºB - Madrid


Puedes consultar la bibliografia a través del siguiente enlace:
*www.gamereport.es/bibliografia*



**Israel Fernández** escribe cosas a todo volumen desde su cuartel general en Toledo. Lleva el fuego.
// Redactor
*@ProggerXXI*



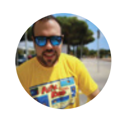
**Fernando Porta** es redactor a tiempo parcial y jugador a tiempo completo. Actualmente, reside en Madrid.
// Redactor, Community Manager
*@ferporbar*



**Pedro J. Martínez.** Ingeniero industrial que no se conforma con erigir refinerías y prefiere perderse por apacibles prados pixelados.
// Redactor, Revisor
*@LoquoPJ*



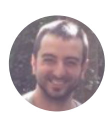
**Pablo Saiz de Quevedo.** El rol alivia sus penurias cotidianas y el terror es su dosis de adrenalina favorita.
// Redactor, Revisor
*@PabloSQG*



**Alejandro Patiño.** Hace eones jugaba a videojuegos. Hoy sólo lo intenta. Se inspira al grito de “SEEEGAAA”.
// Redactor
*@_Ayate_*



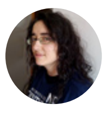
**Marcos Gabarri.** Charro. Sobrevivió seis inviernos al frío escocés. Sega Mega Drive lo cambió para siempre.
// Redactor
*@soquam*



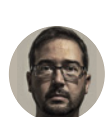
**Luis García.** Vive una relación abierta con la música y los videojuegos mientras sueña con lo imposible.
// Redactor
*@Zero_Relate*



**Ezequiel Sona.** Diseñador gráfico y viajero del tiempo. Hace como que juega en alguno de sus ratos libres.
// Director de arte
*@Ezekmt*, *ezek.me*

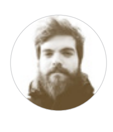

**Victoria Belver.** Puzles, arcades, o lo que se tercie. Enamorada de lo absurdo y lo rocambolesco, especialmente si viene de Japón.
// Redactora
*@rokuso3, rokuso.com*


**Jonathan Prat.** Se dice a sí mismo "creativo" como excusa para poder contar sus movidas pero al final es todo parafernalia.
// Redactor
*@johnny_devv, nowandstudios.com*

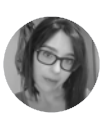

**Fernando Conde.** Friki irredento de la tecnología, consultor IT de innovación, sobrevivió a 10 años como productor de videojuegos con FX Interactive.
// Colaborador, Redactor
*@fcondeg*


**Pablo Gándara.** Sociólogo. Profesor. Juntaletras. Seguero resentido. No necesariamente por este orden.
// Colaborador, Redactor
*@Pablo_Gandara*

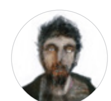

**Carlos Ramírez.** Investigador de guerrilla, amante de lo raruno, lo kitsch y las culturas alternativas del videojuego.
// Colaborador, Redactor
*@carlosrmrz*


**Hugo M. Gris.** Arquitecto e investigador canario. Aspiro a conquistar el espacio mientras recorro la ruta zero de Kentucky.
// Colaborador, Redactor
*@Hugo_M_Gris*

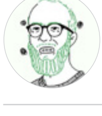

**Miguel García.** Le gustan las pelis de los Coen, el pulpo "á feira" y aparentar que sabe de lo que habla. Pixel art o barbarie.
// Colaborador, Redactor
*@Miguel_G94*

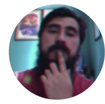

**Iris Rodríguez Alcaide.** Historiadora modernista, correctora y asistente editorial en Héroes de Papel.
// La firma invitada
*@TypoHuntress, coloquiodelosperros.org*

ILUSTRADORES QUE HAN PARTICIPADO:

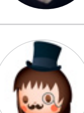

**Pedro José Gil**
// Ilustrador portada
*@PeterJojaio, peterjojaio.tumblr.com*

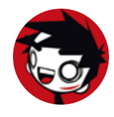

**Jerónimo García**
*behance.net/jeronimogarcia*


**Víctor R. Rodríguez**
*@necromic, necromic.com*

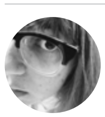

**Jesús Viveros**
*@J_Viveros, behance.net/JViveros*

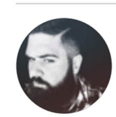

**Sergi Lapuerta**
*@SergiTheDoor, behance.net/SergiTheDoor*

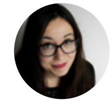

**Elena Flores**
*@nao_chan_91, elenaflores.es*


**Juan Rubí**
*@JuanRubiPuig, facebook.com/juanrpuig*


**Verónica Martín**
*@Veronicamgx, instagram.com/veronicamg_artist*


**Míriam Santos**
*@mirmochi, https://linktr.ee/mirmochi*


**Joaquín Calderón**
*@MrSheloner, behance.net/Sheloner*


**Laura Casaiz**
*@LauraCasaiz*

# Cinco políticas abusivas en el entorno laboral del videojuego

*por Jonathan Prat*

El videojuego ha pasado de experimento lúdico sin pretensiones a obra cultural de máximo alcance en escasos cincuenta años. Para ponerlo en perspectiva, el cine necesitó más del doble. Por el camino, ha experimentado el crecimiento, la popularización y la estigmatización típica del auge imparable de una nueva forma de entretenimiento y comunicación y, como tal, se ha ido adaptando al contexto sociopolítico que le iba tocando vivir. Como cualquier producto creativo, no se trata de una cámara estanca: la sociedad moldea a los creadores y éstos, sus creaciones. Pero, ¿qué pasa cuando los creadores intentan trabajar en una industria a medio cocer? Por dentro, el medio aún necesita regularse, y es por ello que hemos dilucidado los pilares fundamentales que deben ser apuntalados antes de seguir intentando conquistar el olimpo cultural: cinco prácticas abusivas en el entorno laboral del videojuego que entorpecen el avance hacia un futuro prometedor y sostenible.

## Crunch!

Cuando en la industria se ha adoptado un término específico para denominar a algo tan común en el mundo laboral como son las horas extras, uno puede hacerse a la idea de lo normalizado que está el asunto. El *crunch* —periodos largos de trabajo extra normalmente no remunerado con la firme intención de pulir un videojuego al máximo apelando a la pasión y la devoción de los desarrolladores— es una práctica tan habitual que los números asustan: en 2017, el 51% había experimentado el *crunch* con conocimiento de causa, mientras que un 44% habían realizado trabajo adicional sin que la empresa usase el término explícitamente, dejando tan sólo a un 5% del total de la industria con su horario intacto. La guinda de este horrible pastel: la encuesta del IGDA arrojaba que a un inaceptable 82% de los que se dedican a trabajar en videojuegos no le son pagadas las horas extra. Deliciosa y crujiente explotación.

## No Unions!

«Unionize!» es una de las expresiones más escuchadas últimamente entre los que se dedican a luchar por una industria más sana a nivel laboral. Si no lo sabías, flipa: en los videojuegos no existen los sindicatos. Así de simple. Así de mal. De un tiempo a esta parte, ha surgido la plataforma Game Workers Unite, que lucha por conseguir lo que resulta ser un derecho fundamental y una estructura sindical que permita la pelea por unas condiciones laborales mínimas que prevengan situaciones como la vivida en la difunta Telltale Games, uno de los cierres más mediáticos de los últimos tiempos por su mala praxis endémica.

## NDA!

Los contratos de confidencialidad o Non Disclosure Agreements no son algo dañino *per se*. De hecho, no son algo específico del videojuego, pues a menudo las empresas de todo tipo de industrias necesitan proteger sus ideas de cara a un mercado voraz y sin escrúpulos. Pero su uso indiscriminado y abusivo a la hora de redactar los mismos hace que durante años muchos desarrolladores vean imposible el difundir cualquier aspecto del trabajo que han estado realizando durante años, llegando incluso a situaciones tan absurdas como no poder actualizar un *portfolio* con proyectos ya cancelados a la hora de buscar trabajo por estas restricciones en una industria tan volátil e inestable como la del videojuego.

## Toxic Culture!

Que el videojuego lucha por deshacerse de un poso de cultura tóxica que abarca desde el acoso más delictivo hasta el *troleo* más peligroso pasando por un gradiente compuesto por misoginia, racismo o el coqueteo más preocupante de algunas comunidades de jugadores con movimientos *alt-right* no es noticia. Casos como el de Riot Games, en el que pudimos ver cómo la situación era tan insostenible como evidente que los propios dirigentes de la empresa tuvieron que dar un paso al frente y enarbolar la bandera del *mea culpa*, nos dicen que aún queda mucho por andar en el camino de la educación y la fraternidad, un proceso deconstructivo que requiere demoler los fundamentos más básicos del medio y construir a partir de cimientos nuevos. Cimientos asentados en el siglo XXI.

## No Job Security!

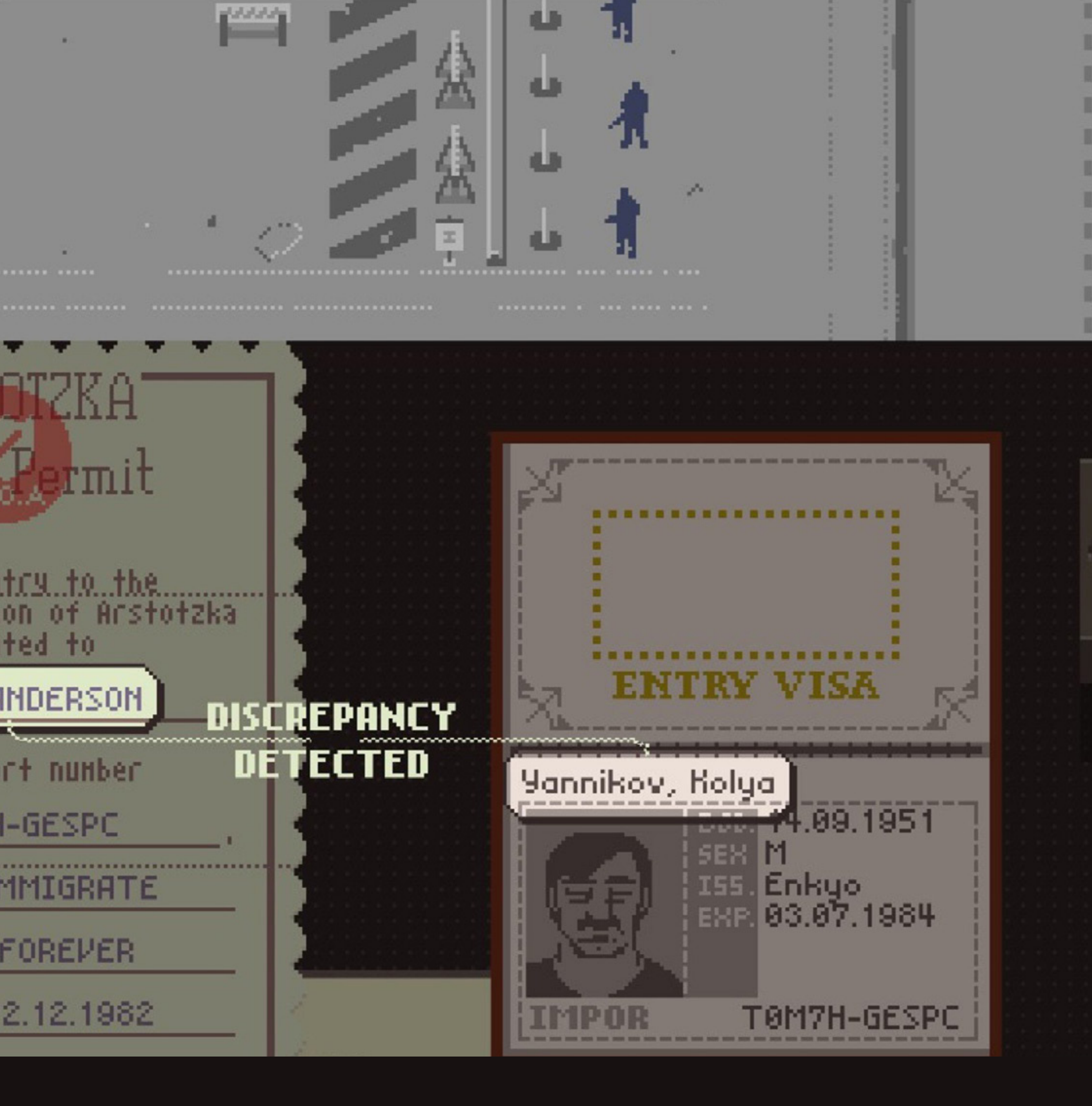
El mundo no es precisamente un camino de baldosas amarillas. El capitalismo, más desbocado y despiadado que nunca, hace que ningún sector esté libre de pecado. Sin embargo, en la industria del videojuego y por todo lo dicho anteriormente un profesional tiene aún más complicado el encontrar una red de seguridad que le permita recuperarse con relativa rapidez y sin consecuencias vitales reseñables del cierre de una empresa o de esos despidos masivos que están a la orden del día y del devenir del mercado. Incluso algo tan necesario como la búsqueda de un cambio de aires tras el cierre de un desarrollo agotador hasta la extenuación se torna complicado. Los desarrolladores se dan de bruces con plantillas cerradas o con un crecimiento mínimo que impiden que podamos hablar de un tejido industrial de garantías. O de un tejido industrial, en general.



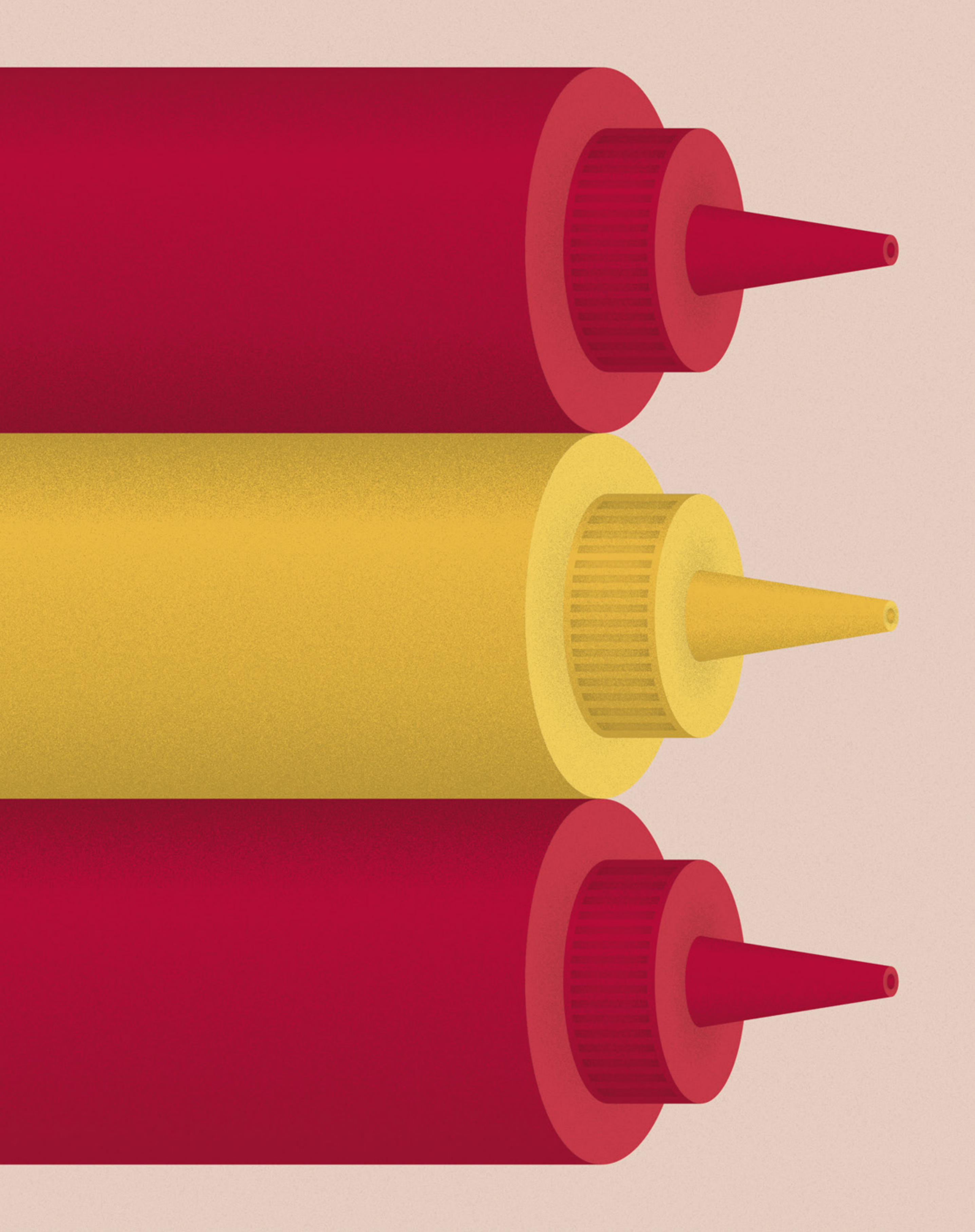

# Regentando la jaula de hierro

PAPERS, PLEASE
Lucas Pope / 2013
PC/Vita/iOS

Lo decía Max Weber, sociólogo pionero y antipositivista: la burocracia de los estados modernos está edificada sobre la deshumanización de los sistemas, buscando la objetividad absoluta en la toma de decisiones. Y les adjudicaba seis características fundamentales: un




área de jurisdicción acotada, una cadena de mando, documentación escrita, entrenamiento especial para funcionarios de predisposición laboral plena y una serie de reglas inamovibles. O lo que es lo mismo: una aduana en la frontera de una distopía comunista, nuestro superior Dimitri, un libro lleno de parámetros para validar pasaportes y la promesa de que cuantas más personas evaluemos, mejor salario para cuidar de nuestra familia. Dentro de la jaula de hierro, la vida de una persona no es más que un sello verde o un sello rojo. Que pase el siguiente. Y gloria a Arstotzka.



# Cultura kétchup

*por Marcos Gabarri*

ILUSTRACIÓN: JERÓNIMO GARCÍA

El primer síntoma: cara de asco. La exclamación de rechazo suele venir después. Cuando una gota de cerveza roza, por primera vez, un gaznate, saltan las chispas, se produce una condena amarga. A todos nos ha pasado, es casi inevitable. El alcohol es ese placer que nos seduce desde la presión social, una fruta prohibida a la que se nos enseña a odiar, a querer. La cara y la cruz. Román Gubern, estudioso de los medios de comunicación, decía que «el público pide aquello que se ha acostumbrado a consumir previamente». Él lo llama «pedagogía de la rutina». En la mayoría de los eventos sociales nos vemos forzados a beber y, al final, acabamos disfrutando del refrescante sabor amargo de la cerveza. Según Gubern, la situación es idéntica en el panorama audiovisual. A través del cine, la música o los videojuegos, el mundo anglosajón nos coloniza, nos inculca su visión del mundo. De manera inconsciente, se fomenta el autodesprecio al ensalzar una mirada tan ajena a la nuestra. Es la *cultura kétchup*.

En todos los sitios cuecen habas, vivimos en un mundo cada vez más globalizado. Pero seamos honestos: *Spain is different*. Siempre nos hemos odiado. Desde que en el siglo XIX la Europa de la revolución industrial nos mirase por encima del hombro, nuestra propia autopercepción no ha hecho más que ir en declive. A principios del siglo pasado, no podíamos soportar que nuestros vecinos del norte se escandalizaran con la España cañí. Más tarde, tras aquel golpe de Estado que derivó en guerra civil, poco importó el qué dirán. Eran tiempos de apología de la tonadillera, de las corridas de toros, del mantón de Manila. Después el concepto fue evolucionando, y fue el turno del nepotismo, del piropo desde el andamio y de Telecinco. Ya en el siglo XXI, toda esta herencia continúa vigente, con Iglesia, ejército y partidos herederos del franquismo formando una poderosa tríada en la España contemporánea. Sin embargo, como en todas las épocas, las tradiciones y actitudes que fueron normalizadas en el pasado sufren hoy un elevado grado de rechazo. El problema surge cuando somos incapaces de encontrar referentes en nuestra propia idiosincrasia, cuando no podemos identificarnos con nadie. Si miramos a nuestro alrededor vemos corrupción, precariedad y conformismo, mientras los *mass media* se lavan las manos y ensalzan a la masa irracional.

La cultura anglosajona es un fantasma que revolotea tratando de poseer cuerpos vacíos, una semilla capaz de crecer en personalidades a medio construir. Consumir cultura contemporánea es sinónimo de *cheerleaders* y *rednecks*, de taxis amarillos e institutos con taquillas. Están en todas partes. La industria cultural sabe aplicar a la perfección la «pedagogía de la rutina» →



de Gubern y, desde nuestra más tierna infancia, nos ha dado de comer americanadas tres veces al día. La fase más aterradora llega cuando hasta el bodrio más lejano nos parece verosímil porque, al final, «*life imitates art more than art imitates life*», como decía Oscar Wilde. La españolada, por su parte, corre otra suerte: siempre fue denostada. A sabiendas de su capacidad como herramienta de reflexión, de visión crítica, creadores y audiencia son incapaces de conectar, como si nuestra visión se llenase automáticamente de prejuicios ante cualquier producto *made in Spain*. «Es demasiado costumbrista», dicen unos. «Putas, maricones y guerra civil», argumentan los otros. No obstante, la realidad es que el grueso del panorama cultural español no fomenta el debate social, sino que trata de imitar cada vez más, tanto en forma como en fondo, a las producciones anglosajonas. Por desgracia, las heridas que nuestra sociedad arrastra desde hace décadas aún están por cerrarse. Hasta entonces, mirarnos en el espejo no será ni divertido ni enriquecedor, sino un doloroso lastre.



*Arriba: 'Blasphemous'. Abajo: Don Flamenco, personaje de 'Punch-Out!!'.*

Por supuesto, el videojuego no está exento de esta vorágine y, quizá, ha heredado demasiados prejuicios del séptimo arte. Como cualquier otra forma de expresión cultural, contiene el modo de pensar de una determinada época. Sin embargo, su fecha de nacimiento lo marcó para siempre, condenado a convertirse en producto de masas, en un instrumento más de esa *cultura kétchup* acuñada por Gubern. Y, por increíble que parezca, nos gusta que así sea. No hay más que echar un vistazo a los números para comprobar que los títulos de mayor éxito comercial a nivel mundial son los que aportan un enfoque desde una perspectiva anglosajona. Sólo Japón continúa siendo el bastión que resiste ante una avalancha imparable, como si el resto del mundo hubiera acabado haciendo suya la mirada del amo. Pese a que la llegada de internet dio voz a los que estaban silenciados, los videojuegos provenientes de otras partes del mundo siguen contribuyendo a la creación de una monocultura. Pero, ¿acaso tienen alternativa? En una industria tan orientada al consumo, no hay tiempo para preocuparse por otras sensibilidades. Nuestra escala de valores ha sido modificada para que concuerde con los intereses del imperio, olvidando que renegar de nuestra identidad supone dejar atrás una parte de nosotros mismos.

El caso de los videojuegos españoles es muy llamativo, pues nuestro público es incluso más implacable que el extranjero. ¿Estamos preparados para un título *cyberpunk* ambientado en la Andalucía de 2050, por ejemplo? La crítica hacia los creadores ibéricos es voraz, por lo que adoptar ese tipo de identidad por bandera se convierte en una tarea arriesgada de cara a la rentabilidad del producto. Además, los desarrolladores españoles tienden a despersonalizar entornos para que su aspecto sea inocuo a ojos internacionales. Andar de puntillas sobre nuestro propio legado por miedo a represalias tanto internas como externas está a la orden del día, lo que obliga a embadur-



Roman Gubern en la UNIA. Fuente: Universidad Internacional de Andalucía.

## «LOS DESARROLLADORES ESPAÑOLES TIENDEN A DESPERSONALIZAR ENTORNOS PARA QUE SU ASPECTO SEA INOCUO A OJOS INTERNACIONALES»

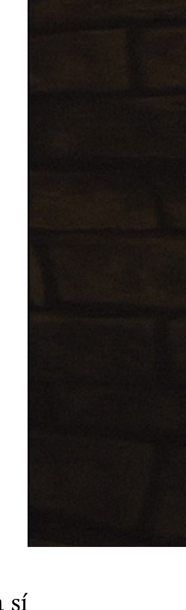
nar de kétchup cualquier obra si queremos llevar nuestra empresa a buen puerto. Lo cierto es que pocos géneros se encuentran a salvo. ¿Tendría sentido un videojuego de pelotaris orientado a la exportación? Sin embargo, a nuestro mercado nos llegan títulos de críquet, béisbol o fútbol americano pese a que son deportes minoritarios. Sólo los *serious games* se atreven mostrar la realidad española sin tapujos, pero siempre desde una perspectiva de crítica, lejos de cualquier pretensión comercial. Quizá es momento de que las administraciones públicas traten de fomentar la pedagogía de la rutina desde un prisma ibérico, porque es importante diferenciar entre mestizaje y colonialismo. Si ni la pequeña ni la gran pantalla son capaces de proporcionarnos referentes patrios, quizá es hora de darle una oportunidad a los videojuegos. Pero sin dinero suficiente ¿quién estaría dispuesto a pegarse un tiro en el pie?

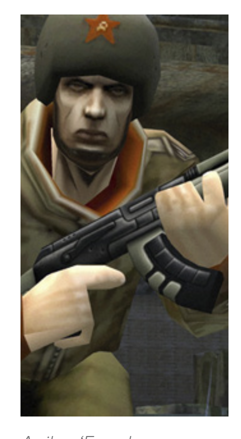
Por supuesto, siempre hay excepciones. Obras como 'Blasphemous', de los sevillanos The Game Kitchen, o 'The Waylanders,' de los gallegos Gato Studio, están inspiradas en el folclore de sus respectivas regiones. Sin embargo, estas obras aún no han salido al mercado, es imposible medir su repercusión, y continúan siendo un pequeño número en comparación con todos los videojuegos europeos que adoptan un punto de vista anglosajón. Hasta el momento, ha sido la industria del videojuego español de los años ochenta la que ha llevado la imagen patria hasta sus últimas consecuencias. ¿Un videojuego sobre el 23F? 'El Golpe', de Software Center, es real, dejando a un lado la calidad del mismo. En tiempos de Spectrum, cuando la industria aún estaba en pañales, los costes de desarrollo no ponían en peligro la existencia de los estudios. En los tiempos que corren, los desarrolladores ibéricos no tienen más remedio que ceñirse a las exigencias del mercado para poder subsistir.

Arropar a la *cultura kétchup* es un mal endémico que invisibiliza nuestra realidad. Ha penetrado de tal manera en nuestro subconsciente que aceptamos que el internacionalismo implica una banalización de nuestra cultura. Estas nuevas pautas nos conducen de manera irremediable a la creación de productos estandarizados, impersonales, que acabamos adoptando como propios cuando, en realidad, propagan formas de entender el mundo que no concuerdan con nuestra sociedad. Puede que en España ya sea demasiado tarde para revertir el proceso, puesto que la falta de consenso por encontrar puntos comunes que unan a los diferentes pueblos de nuestro país está dinamitando nuestra identidad. Hasta que no perdamos el miedo a enfrentarnos a productos culturales que reflejen lo que somos, sin imposiciones ni complejos, tendremos que seguir tragando esa maldita salsa de tomate.

# Mentiras contadas cien veces

*por Pablo Saiz de Quevedo*





*Arriba: 'Freedom Fighters'. Derecha: 'Beyond Good & Evil'.*

La información es una necesidad vital de la que nos damos poca cuenta en nuestro día a día. Saber cómo es el mundo que nos rodea, por qué pasan las cosas, qué peligros acechan en nuestro futuro y qué consecuencias tendrán nuestras acciones puede ser cuestión de vida o muerte. De ahí que su control sea tan importante para el poder en sus diversas vertientes, y de ahí que mantenga una relación incómoda con los que, en cualquier época, han informado de la verdad. Lo que hoy llamamos periodismo se ganó a pulso el sobrenombre de *cuarto poder*, y ha mantenido hasta nuestros días un incómodo duelo con los que ostentan la predominancia política, económica, religiosa, moral o de cualquier otra clase. Los poderosos odian a esa especie de Pepito Grillo con grabadora y cuaderno que les hace preguntas incómodas y revela verdades que les dejan en mal lugar, pero sabe que depende de él para contar con el favor de los gobernados.

Por eso, una de las primeras cosas que todo aspirante a déspota hace es controlar la información. Ofrecerle al vulgo mentiras mejor o peor tejidas, y guardar para sí el conocimiento de lo que pasa en realidad y por qué. La gente ignorante es más fácil de dirigir, y menos proclive a rebelarse. Engañarles para que vayan por donde tú quieras es sencillo. La manera de hacerlo depende de lo que te importe que los ciudadanos a los que vas a someter se den cuenta de que les estás engañando.

Por ejemplo, si eres como la URSS que invade Estados Unidos en la ucronía que plantea 'Freedom Fighters', lo de menos es que los recién conquistados norteamericanos se crean a pies juntillas la sarta de patrañas que cuenta la sonriente y rubia Tatiana Kempinski, *camarada presentadora* del informativo oficial del nuevo régimen. Lo que importa es dejarle claro a los nuevos ciudadanos del sistema soviético cuál es la versión oficial de los hechos, y que sepan que no habrá tolerancia contra quienes la contradigan. Oceanía nunca ha estado en guerra con Eurasia; el que diga que no, puede visitar los campos de reeducación de Alaska, donde múltiples personalidades del mundo de la comunicación ya reciben una intensiva cura de desintoxicación de la

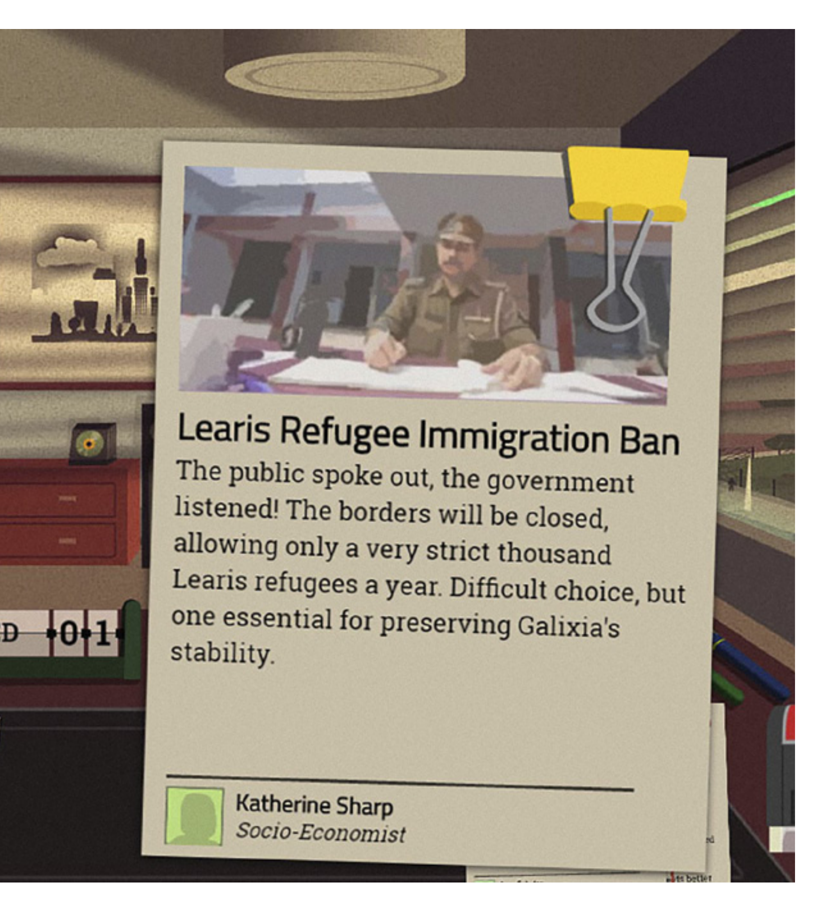


perversión capitalista. De paso, así también puedes dejar claro que un severo castigo espera a quienes asistan al movimiento de insurgencia surgido en Nueva York en torno al mal llamado Fantasma de la Libertad. Además, ¡siempre habrá memos que se creerán, o se empeñarán en creer, lo que les digas! ¿No decía Goebbels que una mentira contada cien veces se convierte en verdad?

Claro que esa aproximación tiene sus desventajas. Cualquiera con dos neuronas funcionales se dará cuenta de que le estás vendiendo una moto pintada de verde (bueno, de rojo en este ejemplo), y algunos seguirán sin creerse tus mentiras por muchas veces que se las repitas. Peor aún: si un grupo insurgente toma control de tus estudios televisivos, puede aprovechar tus medios para lanzar su mensaje sedicioso al mundo, encontrando una audiencia deseosa de creer en él, y demostrando de paso que tu dominio no es tan férreo como pretendes mostrar.

Quizás es mejor seguir el ejemplo de las secciones Alpha en 'Beyond Good & Evil'. Ellos entraron en el planeta Hillys como héroes, protegiendo a la población civil →

«¿QUÉ PASA CUANDO LOS PROPIOS MEDIOS MANIPULAN POR INICIATIVA PROPIA? EL CONTRAPODER SE CONVIERTE ASÍ EN UN PODER MÁS, OTRO COMPAÑERO DE VIAJE DE LOS DÉSPOTAS, PERVIRTIENDO SU FUNCIÓN DE SERVICIO AL CIUDADANO Y A LA VERDAD»




Arriba: 'Headliner'. Derecha: 'Deus Ex' y JC Denton.

de la amenaza alienígena conocida como los DomZ, y ganándose su respeto hasta el punto de desplazar al gobierno original al exilio, ocupando su lugar. Una vez en el poder, establecieron una antena transmisora en la luna del mundo para controlar el envío de informaciones y anuncios a la población general, bajo una estricta censura previa; de ese modo, aseguraban que toda la información que recibirían los hillyanos estaría dedicada a ensalzar los triunfos de los soldados Alpha, glorificar sus esfuerzos por defender a la población de la amenaza DomZ, y (lo más importante) desviar su atención del hecho de que habían sido, a todos los efectos, ocupados por un régimen militar en un golpe de Estado.

Por supuesto, este segundo modo de controlar la información de las masas acababa por darse de morros con la intervención de la red IRIS, un grupo de resistencia que elegía combatir la ocupación con el arma más devastadora: la pura verdad. Jade, aventurera huérfana metida a fotoperiodista, era la encargada de sacar a la luz la relación entre la Secciones Alpha y sus supuestos enemigos, dejándoles así en evidencia y saboteando su control sobre Hillys.

Tal vez lo que conviene en estos casos es la sutileza, ¿no? En lugar de sustituir a los informadores, llevarse bien con ellos. Filtrarles algunas exclusivas jugosas, acostumbrarles a confiar en sus *amigos en el poder* (cuando no a depender de ellos), e ir convirtiéndoles en voceros de su punto de vista mediante una mezcla bien equilibrada de verdades a medias y mentiras plausibles. Distopías como 'Deus Ex' reflejan muy bien esa manipulación tan típica de las sociedades capitalistas, mostrándonos a través de los medios de comunicación una versión deformada de lo que vivimos durante la acción del juego. La mayor ventaja de este método es que, muchas veces, ni los propios periodistas se aperciben de la manipulación, al estar acostumbrados a confiar en esas fuentes *interesadas*; el mayor defecto, que conlleva más trabajo, o al menos más minucioso y complejo.

Claro que todas estas manipulaciones vienen de otros poderes hacia el periodismo. ¿Qué pasa cuando los propios medios manipulan por iniciativa propia, ya sea por ansias de poder de quienes los dirigen o por pura avaricia? El contrapoder se convierte así en un poder más, otro compañero de viaje de los déspotas, pervirtiendo su función de servicio al ciudadano y a la verdad. No hay demasiados juegos que nos pongan en tal tesitura, con la ex-

cepción de 'Headliner' y su muy reciente continuación 'Headliner: NoviNews', que nos sitúan al frente de un canal de noticias a hacer malabarismos entre la necesidad de mantenerlo a flote y el compromiso con la verdad.

Pero ¿qué verdad? Como sujetos, los seres humanos filtramos la información que recibimos del mundo por nuestro prisma particular, del que resulta imposible sustraernos. La verdad como la conocemos posee sesgos, los mismos que se reflejarán en cómo la transmitimos. La verdad es que, como decía cierto profesor de Fundamentos de la Comunicación de la UPV-EHU, todos manipulamos, en mayor o menor medida. Tal vez la solución es la que ese mismo docente proponía: que al menos fuéramos honestos en nuestra manipulación. Ser como esa Jade que fotografía los secretos sucios de las Secciones Alpha para que todo Hillys pueda verlos, o como ese Christopher Stone que ocupa los estudios de televisión para gritarle a la Norteamérica ocupada que resista, que no está sola; o como JC Denton, manteniendo una sana desconfianza hacia la versión oficial de los hechos y sacando lo que se oculta en la madeja de conspiraciones. Buscar la verdad, por imperfecta que sea, en lugar de contarle mentiras a la gente una y otra vez hasta que se las crea para llevarla por donde queramos.



*Era un campo de batalla...*
*pero es donde crecimos*

# Valkyria Chronicles 4

*por Alejandro Patiño*



Sitúa a tus tropas en un punto donde no tengan salida, de manera que tengan que morir antes de poder escapar. Porque, ante la posibilidad de la muerte, ¿qué no estarán dispuestas a hacer? Los guerreros dan entonces lo mejor de sus fuerzas. Cuando se hallan ante un grave peligro, pierden el miedo. Cuando no hay ningún sitio a donde ir, permanecen firmes; cuando están totalmente implicados en un terreno, se aferran a él. Si no tienen otra opción, lucharán hasta el final.

Sun Tzu — 'El arte de la guerra'

La Operación Barbarossa fue un desesperado intento de los nazis por frenar una futura previsible invasión por parte de los rusos. Con un frente dividido en tres grupos de ejércitos que debían entrecruzarse continuamente para efectuar maniobras en pinza que acabaran, en su camino, con el mayor número de tropas enemigas posibles, esta avanzadilla debía llegar has- →



ta Moscú, ocupar la ciudad y continuar haciendo estragos en las líneas enemigas, como un suicida aviso de la supremacía militar y táctica de la Alemania nacionalsocialista. Planteada desde su inicio más como una maniobra política que bélica —que alimentaba todo el ideario de espacio vital (Lebensraum) que Hitler describe en su 'Mein Kampf'—, el carácter épico de una misión que obligaba a unos pocos a cruzar enormes extensiones de terreno infestado de enemigos y expuestos a las inclemencias del tiempo resulta tan innegable como, en cierto modo, digno de admiración.

## ■ Operación Cruz del Norte

Eso debieron de pensar en Sega cuando decidieron expandir, de una vez por todas, el universo de una de sus sagas más importantes en la actualidad. 'Valkyria Chronicles 4' tomaría como inspiración la Operación Barbarossa, adaptándola a la franquicia que más ha hecho por el *tactical RPG* desde que la primera entrega se estrenara hace justamente diez años. ¿Y dónde encajaría una operación como ésta dentro de Europia? Evidentemente, en el único frente que todavía no hemos explorado en ninguna de las entregas: la Federación Atlántica. En este caso, los federados atraviesan una situación límite: han perdido aproximadamente el 30% de su territorio a manos de la expansión del Imperio y, por si fuera poco, el Príncipe Maximilian en persona abandera una ofensiva muy agresiva contra el Principado de Gallia, lugar estratégico desde el que podrían lanzar un ataque fatal a la Federación debido a su extrema riqueza en ragnita. Si bien es cierto que el seguidor de la saga ya sabe cómo acabará esta ofensiva —pues es justamente lo que narra la



primera entrega—, en la Federación se ven obligados a mover ficha, pues la situación es mala pero se presenta peor. La única posibilidad es un ataque a la desesperada que se denominará Operación Cruz del Norte, consistiendo en seleccionar a lo mejor de sus tropas y embarcarles en una misión suicida en pos de Schwartzgrad, capital del Imperio. Si la Federación toma la capital, esperan poder descabezar sus ejércitos y acabar con la guerra de un solo golpe.

Es aquí donde entran en juego los Comandos de la Armada de Edinburgh: tropas de élite surgidas de todos los países federados, y abocados a un entrenamiento todavía más duro dirigido a alcanzar la excelencia. Nuestros personajes abanderan a la Federación como lo mejor de lo mejor dentro del campo de batalla, a pesar de lo que su corta edad pueda parecer indicar. Y esto es algo que no tarda en poner de manifiesto las diferencias en tono y escala con el resto de títulos de la saga. Si los Sietes de la primera entrega eran unos inexpertos jovenzuelos que se alistaron en la milicia tras haber recibido un entrenamiento militar básico, nuestro Escuadrón E es un cuerpo entrenado para la guerra en su mayor escala: disponen de armamento y recursos con los que en Gallia no podrían →



**Todavía hay clases**

'Valkyria Chronicles 4' cuenta con siete clases principales.



Comandante de tanque: Líder del Escuadrón E, el tanque es la fuerza de ataque por excelencia, pero además es el lugar desde el que se comunica por radio con el campamento o el Centurión y se dan las órdenes. Cuenta con artillería pesada, fuego de alcance y ametralladora, además de las bombas de humo. Una variante del tanque sería el TBP, cuya función principal es el traslado de tropas. En esta entrega, el uso del tanque ha pasado a consumir un solo PC. El tanque de Claude es el Hafen, pero puede que contemos con otras opciones más adelante.



Soldados de asalto: Portando armadura media, ametralladora y lanzallamas, el soldado de asalto es tu elección si deseas acabar con los enemigos. Capaz de resistir con solvencia el fuego enemigo y letal en las distancias medias y cortas. Una clase que ha ganado peso y relevancia en esta entrega.



Lanceros: Lentos y pesados, su corpulencia les ayuda a cargar con enormes lanzas de artillería pesada. Su misión es acabar con los tanques. Su buena resistencia también les convierte en moles con las que proteger campamentos.



Ingenieros: Los ingenieros portan rifle y armadura ligera así como medicina de ragnitina ilimitada y, como novedad, una variedad especialmente potente que es capaz de levantar a compañeros caídos. Son hábiles reparando tanques, desactivando minas, proveyendo de munición a los compañeros y reparando estructuras y trincheras.



Francotiradores: Sus pesados rifles les permiten poco desplazamiento, pero cuentan con alcance y puntería como bazas principales. En esta ocasión, han aprendido el fuego de interceptación y el contraataque, lo que les vuelve más letales que nunca a pesar de su fragilidad en las distancias cortas.

Exploradores: Agilidad, velocidad y desplazamiento serían sus virtudes principales. El explorador porta rifle de repetición y una granada, así como armadura ligera. Su misión es visualizar posiciones enemigas. Buena opción para capturar campamentos no muy defendidos.

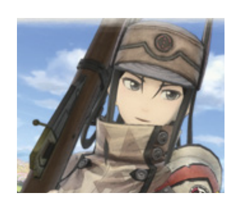


Granaderos: La nueva clase de 'Valkyria Chronicles 4' porta pesados morteros con los que es capaz de volar casi cualquier cosa por los aires. Su potencia de ataque contrasta con su lentitud a la hora de montar su arma y su poca capacidad de desplazamiento. ¡Cuentan con fuego de interceptación!



«EL INCREMENTO DEL FUEGO DE INTERCEPTACIÓN HA TORNADO LA JUGABILIDAD MÁS FRENÉTICA PERO TAMBIÉN MÁS TÁCTICA»





ni llegar a soñar. Y esto es algo que queda patente desde el primer momento en que arranca el juego. La guerra en 'Valkyria Chronicles 4' es mucho más grande, más sucia y más tecnológica. Grande por la cantidad de terreno que hay que cubrir, sucia por el polvo y la roca de los morteros que nos caen al lado con un silbido que embota nuestros sentidos, y tecnológica porque tanto Federación como Imperio cuentan con sus mejores ingenios bélicos listos para la ocasión. El sistema Blitz (Battle of Live Tactical Zones) clásico de la franquicia se ve reforzado y ampliado con esta nueva escala. Seguimos disponiendo de turnos totales —uno por facción— y seguimos moviendo a nuestras unidades en tiempo real, parando el tiempo cuando apuntamos para poder tomarnos todo el tiempo necesario en pensar nuestras acciones, pero movernos por el campo de batalla es, gracias a los nuevos ingenios bélicos y la nueva clase de granadero, más peligroso y real que nunca. El ejército Imperial, al igual que nuestros soldados, cuenta con muchísimos más fondos de los que contaba Maximilian en su ofensiva contra Gallia, por lo que dispone de todo tipo de artefactos capaces de incrementar notablemente la cantidad de fuego de interceptación —el fuego que las unidades disparan contra enemigos cercanos mientras es el turno del rival— disponibles: *gatlings* y cañones capaces de dañar a nuestros tanques, granaderos con la habilidad de frenarlos, e incluso francotiradores que han aprendido a disparar rápido a blancos en movimiento.

### ■ La guerra ha cambiado

Este incremento en la cantidad de fuego de interceptación, unido a una drástica disminución de los parámetros —sobre todo defensa— de la clase de explorador es lo que ha propiciado un enorme cambio en la aproximación del jugador a cada una de las misiones del título. Si en 'Valkyria





### Vehículos para todos

Una de las mayores novedades de 'Valkyria Chronicles 4' es el transporte TBP (Transporte Blindado de Personal), que consiste en un furgón blindado que se maneja como un tanque, y que es capaz de albergar una cantidad determinada de infantería en función de las mejoras que le hagamos. Pero además del TBP, el Escuadrón E cuenta con el Centurión, un barco al cual podemos dar órdenes desde la radio del Hafen. Radar, fuego de artillería y reparación de tanques se cuentan entre sus principales virtudes, aunque su uso está limitado a ciertas misiones.




Chronicles' el propio sistema te empuja a buscar la manera de abrir una ruta segura para que un solo explorador —saludos, Mrs. Melchiott— llegue al campamento rival y lo capture, en esta cuarta entrega deberemos abrirnos paso poco a poco, asegurando zonas paulatinamente y capturando campamentos enemigos al tiempo que apuntalamos nuestras defensas. Lo cual no debe confundirse con una bajada en el ritmo de los combates —que sigue en un nivel excelso—; sencillamente, la dureza de los enemigos y sus capacidades durante el turno del jugador imposibilitan en la mayoría de las misiones un *scout rush* que resuelva la papeleta en unos pocos turnos.

Hablamos de encuentros en general más largos y más tácticos, que además albergan un buen puñado de variantes que invitan a desarrollar nuestra creatividad a la hora de afrontarlos, muy especialmente —y esto no ha variado durante toda la franquicia— cuando buscamos conseguir el ansiado Rank A. En el primer título, conseguir la máxima puntuación en la mayoría de las misiones sólo era posible gracias a una única estrategia concreta; y aunque es cierto que las propias mecánicas del juego te estimulaban para que probaras hasta descubrirla —por eso es un grandísimo *strategic RPG*— no había alternativas. Las batallas estaban tan medidas, tan tremendamente ajustadas, que sólo cabía una posibilidad para el 90% de las misiones del título. Esto es algo que se ha trabajado muchísimo; ahora todas las misiones se pueden completar de maneras diferentes, lo que otorga al jugador una sensación de mayor libertad a la hora de elaborar sus tácticas y aplicar su estrategia, incrementando sobremanera el nivel de recompensa cuando las cosas salen bien y la sensación de haber aprendido algo cuando las cosas salen regular. Ningún tiro es en vano en 'Valkyria Chronicles 4', puesto que cada una de las acciones que emprendemos nos dirigen a un mayor entendimiento de la misión y de todos los factores y condiciones que presenta. →



Unas misiones que alcanzan en esta entrega mayores niveles de variedad y diversión que nunca. El Escuadrón E debe enfrentarse a las más variopintas situaciones, desde atravesar un campo de batalla enorme a rebosar de fuego de artillería a cruzar un paso helado derrapando con un tanque, pasando por defender un barco encallado en el hielo del asedio de paracaidistas bajo fuego aéreo. Lo mejor de estas misiones es que todas ellas mantienen una coherencia absoluta con el tono de la trama, y que de verdad sirven para realzar la sensación de estar controlando un ejército de verdad en lugar de una guerrilla, entre comillas, improvisada.

### ■ It will be done!

Esta coherencia que el título mantiene en todo momento con su universo se ve en cierto modo interrumpida por una trama que, a pesar de tener un tono más grave que el de la primera entrega, no se recrea tanto en los detalles. Quizá debido a su escala, la historia, igual que nuestro Escuadrón E, debe avanzar sin cesar; puesto que narra una Operación muy particular. No hay tiempo para recrearse en aquellos lugares comunes en la franquicia, como la amistad, el amor, el miedo, el odio o la discriminación racial, lo que contribuye a crear personajes en general menos redondos que los del original. No erremos el tiro: 'Valkyria Chronicles 4' cuenta con grandísimos personajes —ahí están Raz y Kai para demostrarlo— pero su dimensión se ve resentida por un menor esmero en el trato a los mismos, y por un guión que, sencillamente, no está a la altura del título.

Por blanco, torpe, inverosímil y poco natural, además de atropellado, el guión supone el peor aspecto del juego con diferencia. Y además, no funciona porque sencillamente no está bien escrito, planificado ni teatralizado. En 'Valkyria Chronicles 4' acontecen multitud de situaciones que darían para que los personajes —tal y como están construidos— se lucieran, y sin embargo, casi todas ellas se resuelven con un desdén y una falta de tacto y de sentido pasmosas; lo cual contrasta con el nivel de mimo en todo el resto de apartados. No es que el juego no trate temas interesantes ni se esfuerce por mostrar esa vena trágico-trascendentalista de la que siempre hizo gala la franquicia, sino que los personajes carecen, en muchos momentos, y por culpa del guión, de la fuerza necesaria para tirar del carro aportando empatía.

Uno de los personajes susurra melancólico durante el final del título: «Era un campo de batalla... pero es donde crecimos». Esta es, sin duda, una frase llena de significado; tanto dentro del juego, como

**La Valkyria**
Como en todos los juegos de la franquicia, en 'Valkyria Chronicles 4' también hace acto de aparición una valkyria. De nombre Crymaria, el exotismo de su *look* contrasta con lo templado de su carácter. Cuanto menos sepáis de ella antes de jugar, mucho mejor, pero lo cierto es que se trata de un personaje que, a pesar de resultar interesante, no cuenta con la dimensión y la complejidad de Selvaria.



**«SEGA HA TRABAJADO EN APUNTALAR Y REFINAR UNA JUGABILIDAD YA DE POR SÍ SÓLIDA PARA LOGRAR UN JUEGO MEJOR, MÁS GRANDE Y COMPLETO»**

fuera. 'Valkyria Chronicles 4' parte de una franquicia innovadora y arriesgada, que empezó flojita en ventas pero que se abrió hueco en el corazón de aquellos jugadores que le dieron una oportunidad. Esta cuarta entrega con espíritu de segunda parte llega para apuntalar una propuesta tan sólida y fresca como el primer día, a golpe de pequeñas innovaciones que suponen una revolución a todas luces inesperada vista desde fuera. Puede que las mecánicas del juego de la Federación Atlántica no sean muy diferentes de las del título de la milicia galliana, que su espíritu siga presente en su meditada épica y su sutil mezcla de fórmulas ganadoras, pero 'Valkyria Chronicles 4' demuestra, diez años después de aquel título de presupuesto medio y buenas intenciones, que esto de los videojuegos es un campo de batalla, y que es ahí donde esta franquicia ha aprendido, madurado y crecido. Con esta cuarta parte, Sega ha puesto —después de dos entregas para portátil y un *spin-off* con cambio de género— todo el cariño e ilusión en un título mejor que el original; más grande, más completo, más largo y mil veces mejor acabado. No hablamos del juego perfecto, desde luego, pero eso es porque Sega pretende seguir en este campo de batalla. Estoy convencido. Y eso sólo significa que esto no va a dejar de crecer.



*Un Martini en jarra para el señor Bourne*

# Alpha Protocol

*por Pablo Saiz de Quevedo*





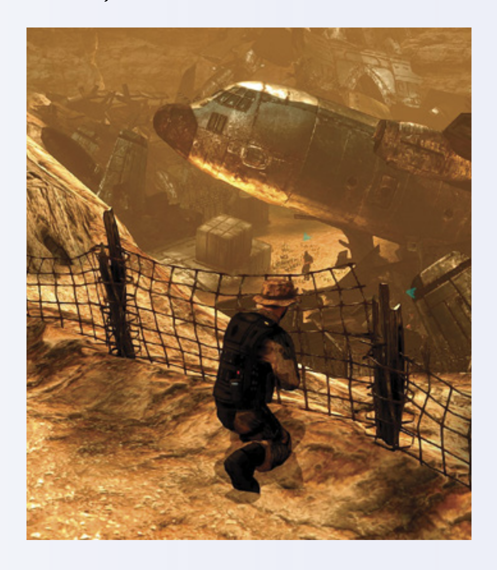

Por servir a tu país, por la emoción del peligro, o por una paga más elevada: poco importan las razones que te llevaron a meterte en este trabajo, ahora que estás dentro. Eres un operativo encubierto, encargado del trabajo sucio que tu gobierno necesita que se haga, y nadie admitirá conocerte a ti o saber nada de tus acciones si te capturan: desechable en el fracaso, y anónimo en el triunfo. ¿Qué vas a hacer cuando vengan mal dadas? Pues tal vez ser un poco menos Jason Bourne, y un poco más James Bond.

El espionaje ha sido una parte primordial de la guerra y la política desde siempre. Todo individuo, o grupo, que busque o disponga de poder ha necesitado en algún momento saber lo que su enemigo, adversario, rival o aliado sabe, conocer sus debilidades, o actuar en su contra de manera subrepticia. El *glamour* y la sordidez que se juntan en este mundillo de dobles juegos y acciones encubiertas encandiló con particular fuerza a los hijos de la Guerra Fría, en parte por el trabajo de autores que popularizaron con sus historias esta clase de trabajo. Desde entonces →

hasta nuestros días, el panorama internacional puede haber cambiado, pero la sed por historias de agentes secretos sigue intacta, ya la queramos saciar con el Martini mezclado (no agitado) de James Bond o con la cerveza amarga de un Jason Bourne o un Jack Bauer.

Otras expresiones artísticas no tardaron en cultivar el género, y los videojuegos no han sido la excepción: ahí están desde 'Rolling Thunder' hasta la saga 'Metal Gear' para probarlo. Lo que no es tan frecuente es que este subgénero sea cultivado en forma de RPG; no es que falten ejemplos entre sus contrapartidas en papel —ahí están 'Top Secret', 'Spycraft' o el lovecraftiano 'Delta Green'—, pero ¿en los videojuegos? Tendremos más suerte buscando juegos de acción o sigilo que traten el espionaje que haciendo lo mismo con el rol computerizado. ¿No es una verdadera lástima?

Eso pensaron en Obsidian Entertainment cuando plantearon 'Alpha Protocol', combinando esa ficción de Martini mezclado con el realismo sucio de Ludlum o '24' en un *action RPG* que, pese a una fría (cuando no hostil) recepción inicial, acabó por transformarse en un título de culto y un eterno candidato a secuela en el corazón de los *fans*. ¿Os apetece tomar Martini en una jarra de cerveza?



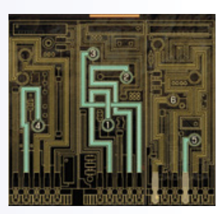



## ■ La prueba

Nuestra toma de contacto con 'Alpha Protocol' y su protagonista, Michael Thorton, bien podría haber salido de alguna de las adaptaciones modernas de las novelas de Robert Ludlum sobre Jason Bourne: tras ver cómo un avión civil resulta derribado por un misil, nos encontramos a nuestro personaje principal manteniendo una tensa entrevista con un siniestro ejecutivo. El tema central: las actividades de Thorton durante los últimos meses... empezando por su ingreso en la agencia conocida como Alpha Protocol.

Ese primer día en la agencia resulta ser un agitado tutorial en el que controlamos a Mike despertándose en un lugar que no conoce, y escapando a través de las instalaciones sorteando sistemas de seguridad y guardias armados hasta alcanzar una sala donde descubre el motivo de que esté allí: ¡acaba de ser reclutado! Ya sea por su talento militar, su habilidad como infiltrador, su capacidad técnica, sus eclécticas destrezas, o porque es un *pipiolo* prometedor —son los perfiles que podremos elegir para Mike al principio, y que condicionarán sus habilidades iniciales—, le han elegido para incorporarse al departamento más secreto de todos los que componen los servicios de inteligencia estadounidenses.

Tras departir, y quizá entrenarse un poco más, con sus nuevos compañeros —el taciturno Parker, el jovial Darcy, la seria





**(Mini)juegos de guerra**

Por imposición de su editora, Obsidian tuvo que representar las acciones de pirateo y manipulación de aparatos electrónicos de Thorton a través de minijuegos. ¿Toca *hackear* un dispositivo electrónico? Elige en orden una serie de cables ¿Forzar una cerradura? Alinea los pernos ¿Robar archivos de un ordenador? Busca y fija dos contraseñas disimuladas entre un mar de números cambiantes. Todo ello, por cierto, con un tiempo límite de veinte segundos. Su diseñador, Matt MacLean, admite que «lo bueno que tienen es que son más rápidos» que los que crearon inicialmente. Funcionales, sin más.

y profesional Mina Tang— a Mike Thorton le toca recibir su primer encargo del jefazo de Alpha Protocol, Yancy Butler. ¿Os acordáis del misil que derribó el avión al principio del juego? Lo lanzaron terroristas pertenecientes a Al-Samaad, una Al Qaeda de *marca blanca* que lidera un Bin Laden de *marca blanca*, Ali Shaheed. Al parecer, se lo robaron a la compañía armamentística Halbech, y como al Tío Sam no le hace ni puñetera gracia que unos sucios yihadistas usen sus armas... ¡adivinad quién acaba de ganar unas vacaciones de aventura en Arabia Saudí, con todos los gastos pagados, para recuperar los misiles de Halbech y darle un escarmiento definitivo a Shaheed!

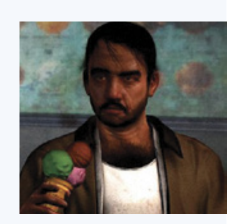
> «'ALPHA PROTOCOL' COMBINÓ LA FICCIÓN DE MARTINI MEZCLADO CON EL REALISMO SUCIO DE LUDLUM O '24', Y SE CONVIRTIÓ EN OBRA DE CULTO»

### ■ Zero Dark Thirty

Nuestra primera operación (nombre en clave: Lanza del Desierto) nos sirve para empezar a familiarizarnos con lo que encontraremos a lo largo del resto del juego. Nuestro punto de partida es un piso franco, con todo el lujo que los fondos reservados pueden pagar y conexión encriptada a internet para comprar armas, equipo e información en el mercado negro o comunicarnos con nuestros aliados y contactos. Una vez estemos listos para comenzar, salimos por la puerta, y desde ahí elegimos cuál de las posibles misiones para seguir la pista de los misiles robados hacemos primero.



Nuestra elección nos lleva, por lo general, a un nivel cerrado, relativamente lineal pero con varias rutas alternativas, no muy diferente de lo que encontraríamos en un 'Splinter Cell' o cualquier otro *shooter* en primera persona. El cómo queramos atravesarlo dependerá hasta cierto punto no sólo de nuestras preferencias, sino de las habilidades con las que comencemos y que elijamos mejorar en cada subida de nivel; de un modo parecido a 'Mass Effect', cada →





### La forja de un operativo

A medida que avanzamos en el juego, y de acuerdo a cómo actuemos en el teatro de operaciones o hablando con los demás, obtendremos dotes que nos concederán beneficios en términos de juego; si abatimos a muchos enemigos de manera sigilosa, por ejemplo, obtendremos una reducción de sonido al desplazarnos, si tendemos a matarlos con un arma en concreto mejoraremos nuestro daño con ella, y si cumplimos una misión tal y como se espera de nosotros nos darán puntos de habilidad extra. Esto favorece que mantengamos una consistencia en nuestro estilo de afrontar las amenazas a lo largo de todo el juego.

habilidad es una senda en la que conseguimos nuevos movimientos especiales y mejoras pasivas a medida que vamos subiendo por ella, lo que hace muy importante que vayamos mejorando las sendas que más se amolden a nuestro estilo de juego.

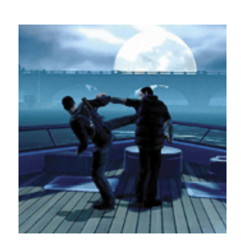
En cada nivel también encontramos objetivos secundarios cuyo cumplimiento nos ofrece beneficios de índole material o de otra clase —ejemplo: zurrar a los guardias de élite en el aeródromo reduce su número en la misión final contra Shaheed— así como cantidades de dinero con las que financiar nuestras compras de equipo; después de todo, Alpha Protocol espera que seamos *autosuficientes*.

### ■ La conversación

Pero no todo van a ser tiros. Desde casi el primer momento, las conversaciones con aliados, enemigos, y potenciales contactos tendrán una importancia primordial. Michael Thorton sabe lo que decir en cada momento, pero a nosotros nos corresponde determinar la actitud con la que lo diga; y no vale dejar al interlocutor esperando la respuesta mientras vamos a por un piscolabis, porque tenemos un límite de tiempo más bien corto para elegir, lo cual mantiene la tensión tan alta (o más) que cuando vuelan las balas sobre nuestra cabeza.

Porque aquí es muy importante cómo nos llevemos con los personajes no jugables importantes, y eso no significa que nos tengamos que llevar bien. De un modo más tosco a como lo haría más adelante en 'Tyranny', Obsidian establece un medidor de actitud binario por el que sabremos en todo momento si un secundario nos tiene simpatía o antipatía, lo que influirá en cómo nos traten y nos abrirá (o cerrará) posibilidades de actuar. Tener contentos o cabreados a nuestros posibles operadores nos dará además distintos beneficios en términos jugables cuando les tengamos dándonos instrucciones por el *pinganillo*.

### ■ El ultimátum de Bourne



Una vez nos hayamos familiarizado bastante con las mecánicas de juego, ya estaremos camino de tratar con Shaheed directamente... y de sufrir el primer percance gordo de nuestra vida como operativo clandestino: ¡la traición! En un giro de los acontecimientos que veremos venir mucho antes que Thorton (el *flashforward* del comienzo ayuda bastante, la verdad), la propia Halbech intenta quitarle de en medio a misilazos en cuanto mata (¿o quizá no?) a Shaheed, y un *topo* dentro de Alpha Protocol le marca como traidor a eliminar. Resulta que los misiles no eran robados, sino vendidos por la compañía americana a los terroristas →

> «SABREMOS EN TODO MOMENTO SI UN SECUNDARIO NOS TIENE SIMPATÍA O ANTIPATÍA, LO QUE INFLUIRÁ EN CÓMO NOS TRATEN Y NOS ABRIRÁ (O CERRARÁ) POSIBILIDADES DE ACTUAR»




antiamericanos, en lo que forma parte de un complot para aumentar los conflictos internacionales y así vender más armas.

Menos mal que Mina Tang todavía cree en nosotros, ayudándonos a escapar en busca de pruebas de los turbios manejos de Halbech, y permitiéndonos acceder a recursos de Alpha Protocol tan perdidos en la maraña de secretismo de la agencia que su propia cúpula ha olvidado que existen. Tres posibles caminos se abren a partir de ahí para nosotros: seguir la pista de los misiles en un Moscú dominado por la Mafia rusa, investigar la activación de una célula de Al-Samaad en Roma, o ir a Taiwán a interferir en un complot para asesinar al presidente por sus proclamas de independencia frente a China.

Del orden en el que hagamos este trío de operaciones, así como las misiones que las componen, dependerá a qué aliados y enemigos conozcamos antes, quiénes tengamos ayudándonos (u oponiéndosenos) en según qué situaciones, y qué secretos descubramos sobre el complot de Halbech, las organizaciones que pululan por el submundo del espionaje, y hasta posibles detalles de la casi impenetrable historia de Alpha Protocol. Todo ello sirve, a su vez, como prolegómeno para un asalto final en el que tendremos que acompañar a Mike Thorton a la sede de la agencia, la conversación con el siniestro ejecutivo de Halbech y... lo que venga después, que de-

> «LA VARIEDAD DE INTERACCIONES Y CAMINOS A SEGUIR EN LA TRAMA ES LA VERDADERA FORTALEZA DE ‘ALPHA PROTOCOL’»



penderá en no poca medida de todo lo que hayamos hecho antes.

## ■ Misión: Imposible

Esta variedad de interacciones y caminos a seguir en la trama, combinada con una duración lo bastante corta como para motivarnos a rejugarlo varias veces, es la verdadera fortaleza de 'Alpha Protocol', más que su jugabilidad. La acción en los niveles es correcta, con ocasionales zambullidas en lo irritante merced a la IA de unos enemigos que a ratos se comportan como cegatos y, en otras ocasiones, son capaces de detectar a Thorton a través de puertas cerradas y objetos que deberían cubrirle de su visión. Dejando de lado algunos niveles más divertidos que otros, y más de un jefe final memorable, esta parte del juego *cumple*, y basta.

Con todo lo imperfecto que es el resultado final, *bugs* incluidos, Obsidian tocó con él nuestro oculto deseo de convertirnos en agente secreto y vivir aventuras por todo el mundo manteniéndolo a salvo de oscuros intereses, y eso vale más que sus defectos. Encarnar a Thorton, tratar con los personajes que pululan por su mundo, y decidir si detiene sus conspiraciones o las aprovecha en su favor es una experiencia que se goza al repetirla casi tanto como la primera vez. Y sí, a veces los guardias enemigos se vuelven locos, nos ven a cientos de metros de distancia y ponen a toda la base en alerta, pero ¿y qué? A James Bond también le tocaba a veces dejar de hacer el *playboy* y salir por la puerta principal a tortas, y no vamos a ser menos que él.





*La vida en Revolutionary Road*

# Los Sims

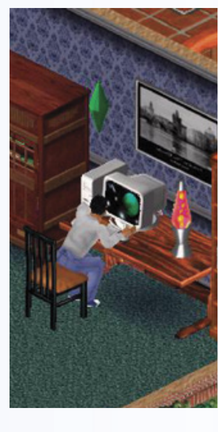
*por Carlos Ramírez*

Una firma más y listo… ¡Bienvenido al barrio! Pronto no dejará de sonar el timbre. Tus nuevos vecinos acudirán como moscas, y con la excusa de traerte una cajita de bombones rancios o ese florero horrible que no sabían dónde colocar, harán un reconocimiento exhaustivo de tus posesiones, de tus orígenes y de tus intenciones en este honrado vecindario. «Ah, que no tienes empleo». «¿Escritora, dices?». «¿Cómo? ¿A tu edad y soltero?». «¿Vivís juntos y no sois pareja?». De repente te apetece estar sola. Muchas cajas que desembalar. «Esas son las cortinas que yo quería para el salón», oyes decir mientras el pelotón de vecinos se dispersa de vuelta a sus hogares. Pero unas cuantas preguntas capciosas no van a alterarte. ¿No? El barrio al menos está bien. Apenas pasan coches, hay parques para salir a correr e incluso un pequeño centro comercial. Ya verás, ya. No tardarás en acostumbrarte a que todos los días parezcan domingo, a un césped tan sofisticado que nunca crece, a unas aceras que parecen abrillantadas con agua bendita, a unos vecinos que nunca han organizado una sola protesta en contra de nada, a una sensación de libertad tan plena que todo el mundo elige ser igual. →





Cuando 'Los Sims' salió a la venta en enero del año 2000, muchos, aún críos, vimos en él la oportunidad total de manifestar las inquietudes de nuestro yo-adulto sin repercusiones en la vida real. 'Los Sims' era más que una cuestión de diversión. Era la herramienta de identificación perfecta. En un buen puñado de jugadores, la verdad sea dicha, el juego no caló. La novedad se desinflaba tan pronto como la edición del *sim*, la construcción y la decoración de la casa llegaban a su fin. Cuando muchos se topaban con que la única manera de sobrevivir en el aún primitivo mundo *sim* era trabajando ocho horas al día, la vista giraba rápidamente a ese 'Diablo II' que prometía arpías, nigromantes y al mismísimo Mefistófeles. (Irónicamente, no hay nada más parecido a trabajar en una cadena de montaje que progresar en un juego de Blizzard; para que luego digan que el poder de la imagen en el videojuego es irrelevante). Pero en otro buen porcentaje de jugadores, la mayoría chicas, 'Los Sims' trajo consigo la narrativa emergente de un programa de Gran Hermano combinada con la estrategia de un 'Theme Hospital', salpicado a su vez de elementos propios de un RPG —el editor de *sims*, sin duda la herramienta más pulida del juego junto con el constructor de casas—, de un simulador de citas y de un *time management*. 'Los Sims' demostró que explorar las relaciones personales subyacía a los intereses de muchos jugadores, que la oportunidad de manifestarte tal y como querías ser —en género, raza y orientación sexual—, sin sentirte juzgado por el juego ni enfrentado al escrutinio de las comunidades *online*, era una poderosa herramienta de expresión personal. Esta herramienta, esgrimida con sensatez y bajo la razonable supervisión de un adulto, permitió a muchos chavales explorar su yo mientras se zambullían en el intrigante Mundo de los Adultos™.

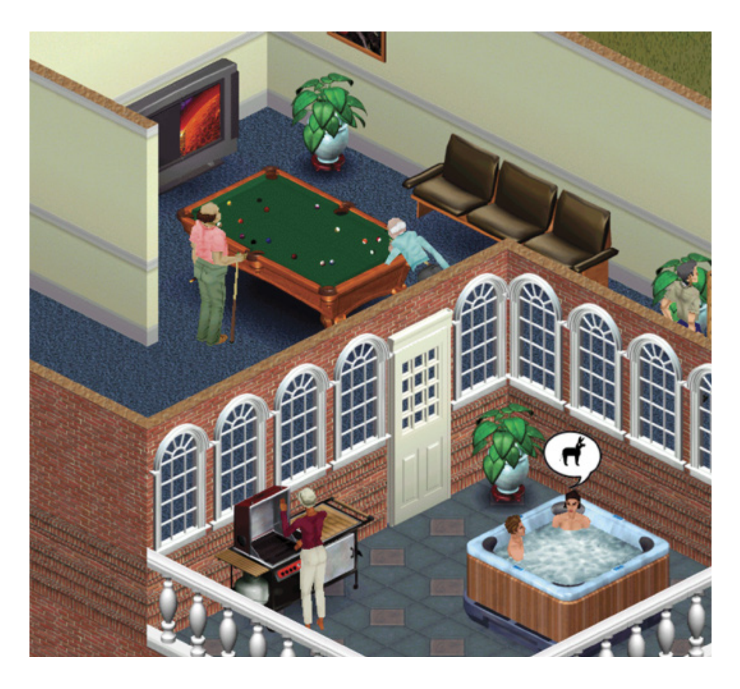




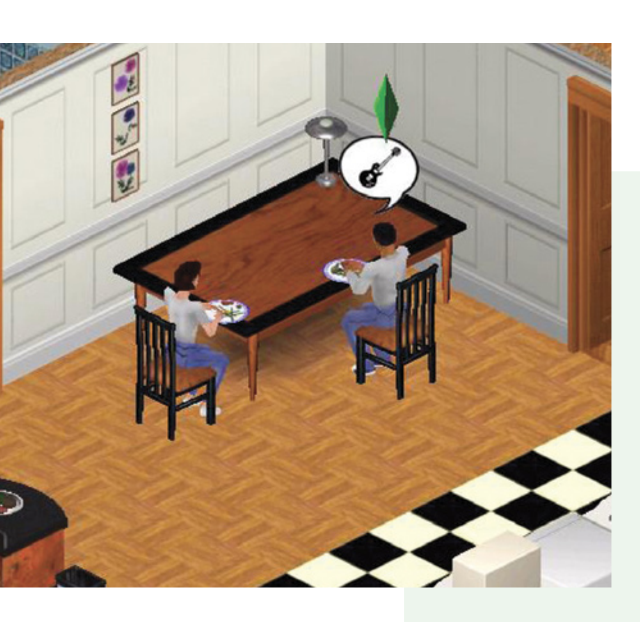
Con el tiempo, la obra de Will Wright se ha convertido en lo que los estudiosos llaman un *prestige game*, títulos que a menudo son empuñados para defender el potencial artístico y cultural de los videojuegos. Esto ha hecho que 'Los Sims' sea sometido a infinitos análisis en entornos académicos, ocupando páginas y páginas de artículos y tesis que luego casi nadie lee. Buena parte de estos textos han puesto el foco en la aparente inocuidad ideológica del juego. Entre las muchas lecturas extraíbles de la obra, una de las más recurrentes es interpretarla en clave de escaparate de la sociedad capitalista prototípica. Si bien 'Los Sims' funciona como una simulación



de los comportamientos humanos, lo hace en el contexto nada inocente del mejor de los suburbios norteamericanos, un área residencial reservada para gente joven de clase media, con transporte público hasta el centro o *downtown*, espacios verdes, solares comunitarios y barbacoas en familia. La ciudad en 'Los Sims' funciona como un espacio idílico. No retrata, desde luego, la vida que tú y yo y la mayoría de gente lleva o está abocada a (sobre)llevar. No hay vecinos furiosos en el piso de arriba. Ni cortes en el transporte público, ni huelgas generales, ni atascos en hora punta ni tormentas que dejan sin luz una barriada entera. Si en 'SimCity' Wright quiso explorar las entrañas de la gran urbe occidental, en 'Los Sims' la acción se traslada al extrarradio para poner el foco en las relaciones interpersonales, tratando de que el espacio



> «'LOS SIMS' PERMITE DESVIARSE DEL *AMERICAN WAY OF LIFE* SIN POR ELLO PERDER SU CONDICIÓN DE JUEGO ATADO IDEOLÓGICAMENTE A LA SOCIEDAD DE CONSUMO»



obstaculice lo menos posible el *gameplay*. Aunque su autor haya tratado de convencernos de lo contrario, no hay forma posible de que 'SimCity' y 'Los Sims' transcurran en el mismo universo. ¿A qué se debe este cambio? ¿Era necesario recrear el Edén para que 'Los Sims' pudiese ser la «casa de muñecas digital» que Wright aspiraba a crear?

Miguel Sicart, investigador español del IT de Copenhague, realizó para su ensayo 'Family Values: Ideology, Computer Games & Sims' (2003) un curioso experimento. El objetivo: demostrar si era posible llevar vidas «antisistema» en la obra de Wright. Para ello llevó a cabo tres pruebas con tres *sims* diferentes: una madre solte- →



ra, una pareja gay y un *sim* autodestructivo a lo Kurt Cobain. Los resultados fueron sin duda interesantes. A primera vista, en la sociedad *sim* todo el mundo es tratado por igual. No existe la discriminación en el trabajo por motivos de raza o sexo, los salarios de mujeres y hombres son idénticos, y no hay obstáculos que interpongan el ascenso de las primeras en sus empleos. Y aunque una madre o un padre soltero van a tener más problemas para triunfar por la evidente falta de tiempo, ningún otro elemento va a impedir que asciendan hasta lo más alto. Por contra, tampoco van a recibir nada parecido a prestaciones sociales para conciliar la vida laboral con los cuidados de su hijo. En este sentido, el universo *sim* es estrictamente igualitario; para bien y para mal.

Lo mismo se puede decir de la actitud del juego ante las relaciones entre *sims* del mismo sexo. La cotidianidad con que el mundo *sim* reacciona ante parejas homosexuales nos recuerda más a una visión utópica que a una representación de la sociedad moderna. Esta omisión total por parte de los demás *sims* de cualquier tipo de comentario o cotilleo permite que las parejas gay se mimeticen con su entorno sin provocar la más mínima reacción. Pero no todo es de color de rosa en Simville: hasta la tercera entrega lanzada en 2009, dos *sims* del mismo sexo no han podido contraer matrimonio, que aun siendo tarde ya es más de lo que permite el *ultraconservata* 'Tomodachi Life' de Nintendo. La adopción, en cambio, siempre ha estado al alcance de los *sims* gay, cayendo la obra de Wright en un tipo de ideología que erizaría los pelos del cogote a Albert Rivera; el célebre «que se casen pero que no lo lla-

«¿ES POSIBLE LLEVAR VIDAS «ANTISISTEMA» EN LA OBRA DE WRIGHT? A PRIMERA VISTA, EN LA SOCIEDAD *SIM* TODO EL MUNDO ES TRATADO POR IGUAL»





men matrimonio» expresado en lenguaje *sim*. No es broma: en 'Los Sims 2' el matrimonio gay existía solo en forma de pareja de hecho, por lo que siempre ha sido un problema de uso del lenguaje. No es, como muchos *fans* aseguran, una cuestión de que 'Los Sims' haya querido por precaución ir a remolque de los avances legislativos en esta materia. Interplay no tuvo ningún problema en integrar el matrimonio homosexual en su 'Fallout 2' (Black Isle Studios, 1998), al igual que Maxis no vio disparatado que en 'Los Sims 2' una *sim* mujer no pudiese casarse con otra, pero sí con su sirviente robot. Porque *fuck realism*.

El tercer experimento de Sicart, el *sim*-Cobain, reveló que el juego rechaza a los inadaptados sociales. El mundo *sim* es tan igualitario que *obliga* a todos los *sims* a desear lo mismo: una casa llena de habitaciones que nadie usa y muebles que nadie necesita, comprados en un impulso para vengarte de las ocho horas que pierdes cada día en un trabajo detestable que te mantiene alejado de tu familia; una vida pavimentada sobre una agenda de amigos que te han servido —literalmente, las amistades son *utilizadas* en 'Los Sims'— para ascender hasta la solitaria cima del éxito; un ciclo prometeico de compraventa de enseres destinado a nunca acabar: la satisfacción plena es negada en el infierno *sim*. Un *sim* nunca dejará de desear más cosas, hasta cuando ya no queden cosas que desear. Tampoco morirá, salvo que las llamas de un horno defectuoso le devoren, o una mano invisible le prive de salir de su piscina, en un acto de piedad gracias al cual el hombrecillo quedará liberado de su prisión de insaciabilidad. 'Los Sims 2' (2004), por fortuna, introdujo dos elementos necesarios para hacer de la vida *sim* una experiencia mucho más humana. Por un lado, el paso del tiempo. Por otro, una serie de aspiraciones de vida que prometían la felicidad plena del *sim* una vez alcanzadas. Añadidos que hacen de la secuela la entrega más redonda y querida por los *fans* de la obra de Wright.

Otro investigador patrio, Óliver Pérez Latorre, abordó en 2010 un experimento similar al de Sicart poniendo en práctica una serie de propuestas antisistema: un *sim* →



**Moderación ante todo**

El desarrollo de las relaciones amistosas y amorosas en el juego suele imponer una pauta bastante conservadora. Recuerda: no saques a relucir tu repertorio de chistes antes de presentarte siquiera, procura no salir de la ducha cuando haya conocidos en el baño, y ni se te ocurra echar un Fortnique antes de haber coqueteado, abrazado y besado durante un buen rato. El sexo ocasional está perfectamente visto en el universo *sim*, pero hay que currárselo. Por si fuera poco, 'Los Sims' también premia la acción de casarse, ya que es la única forma de que una pareja *sim* pueda sumar los ahorros de ambos en un solo fondo común.



*Izquierda: 'Los Sims 2'.*
*Arriba: 'Los Sims 4'.*





*Arriba: 'Los Sims 3'. Abajo y en la siguiente página: 'Los Sims'.*

que trata de dedicarse al activismo social, un asceta decidido a sobrevivir con los gastos mínimos e indispensables, y un artista similar al Cobain de Sicart. En todos los casos, el autor concluye que el juego simula una sociedad capitalista en la que los medios económicos determinan las condiciones de felicidad e integración social del *sim*. No hay puertas abiertas al activismo social, no hay felicidad para quienes desean vivir con lo imprescindible. No al menos en el juego básico. Muy poco a poco, Maxis fue introduciendo en el sistema oportunidades para desviarse del *American way of life* sin por ello perder su condición de juego ideológicamente atado a la sociedad de consumo. En la expansión 'Los Sims: Animales a raudales' (2002) se añadió la posibilidad de autoabastecerse mediante una huerta; desde 'Los Sims 2', los jugadores pueden intentar ganarse la vida como novelistas; a partir de 'Los Sims 3' (2009), podemos sumarnos a las protestas que veamos enfrente del ayuntamiento, aunque rara vez sirvan para cambiar algo; y en 'Los Sims 4: Urbanitas' (2016), los *sims* pueden mudarse a bloques de apartamentos, cambiando la acomodada vida en los suburbios por una mucho más cosmopolita (y engorrosa) vida urbana. A 'Los Sims 5' le pedimos la instalación de placas solares, poder compartir vídeos de nuestro gato, y cobrar un sueldo de mierda trabajando de mensajero para alguna multinacional sin escrúpulos.



La naturalidad con que el juego aborda temas sensibles como la igualdad de género o la homosexualidad es al mismo tiempo una declaración de intenciones —«creemos que así es como deberían funcionar las sociedades avanzadas»— y una astuta forma de esquivar cualquier tipo de controversia. 'Los Sims', desde luego, no está ahí para señalar los defectos de la sociedad occidental, sino para mirar hacia otro lado cuando se corre el riesgo de ofender a algún colectivo. Con el tiempo, eso sí, el juego ha ido optando por una postura cada vez más inclusiva. Queda la duda de si con su visión caramelizada del mundo, 'Los Sims' está haciendo más bien que si optase por una crítica al sistema desde la representación de las injusticias y desigualdades. ¿Es la omisión de los problemas una vía efectiva para hacernos ver que el mundo podría ser un lugar mucho más justo, respetuoso y feliz? Un escalofrío nos recorre el espinazo cuando nos damos cuenta de que, con su inocente visión del tardocapitalismo, la obra de Wright nos vende la sociedad de consumo como el orden social natural de los humanos. El capitalismo se invisibiliza, se disfraza de árbitro imparcial, y las voces acalladas de antiguos disidentes pronto servirán para nombrar los muebles de algún catálogo de Ikea.

> «CON EL TIEMPO, LA OBRA DE WILL WRIGHT SE HA CONVERTIDO EN LO QUE LOS ESTUDIOSOS LLAMAN UN *PRESTIGE GAME*»



## Tareas domésticas

SUNSET
Tale of Tales / 2015
PC

Me gusta su olor, pero no su colección de discos. ¿De qué siglo es esto? Debería pasar la mopa, aunque apetece cero. Prefiero fregar los platos, siempre me ha relajado. Ortega es buen jefe. Es sólo que... Uf, ¿has oído eso? Otra reyerta en algún callejón. Tanta sangre atascará las alcantarillas. Estado de sitio. Lleva varios días sin aparecer, le tocará repetir



corbata. A ver qué dice la radio: nada, para cuando encuentren justificación habremos muerto todos. ¿Habrá conseguido escapar David? Podría traerlo aquí… Céntrate, Angela, ésta no es tu casa, es el ático de un *yuppie* que fuma demasiado. Por cierto, Ortega está llenando la casa de reliquias. Podría llevarme el reloj y ni se daría cuenta. Bah, no me educaron para eso. Cierra los ojos y recuerda: tu hogar eres tú. Bueno, me presento: soy Angela Burnes, nacida en Baltimore, graduada en Ingeniería reconvertida en ama de llaves. Y estoy viviendo el ocaso de una ciudad que nunca volverá a ser la misma. Si es que alguna vez fue algo más que un brindis al sol, una promesa sin recorrido.





# SOBRE LA HISTORIA DEL PROGRESO

POR FERNANDO PORTA


LACIV
ILIZA
CIÓNE
TERNA

Dejemos de lado los sentimientos por un momento y echemos la vista atrás. El mundo se construyó a base de números, dejando el progreso de la humanidad a merced de un resultado siempre predecible. Thomas Malthus, en su 'Ensayo sobre el principio de la población', se equivocó justamente por querer cuantificar todo: desde una perspectiva reduccionista, limitó el crecimiento de la población a una progresión geométrica, y el de los recursos, a una aritmética que se mostró insuficiente cuando los avances tecnológicos le pasaron por encima. Y aquí estamos, un par de siglos después, construyendo sobre los cimientos que civilizaciones pretéritas nos dejaron desperdigados por el mundo, en nuestra búsqueda incesante de un imperio que, por una vez, aguante el paso del tiempo. Aunque sea a golpe de ratón.

En el siglo XIX se extendió ampliamente una teoría llamada *de los grandes hombres* por la cual la historia se explicaba a través del impacto de grandes figuras, personalidades que gracias a sus atributos —ya sea inteligencia, carisma o habilidad— conseguían que la humanidad en su conjunto avanzara. Como escribió Thomas Carlyle en 1841, «la historia del mundo es la biografía de los grandes hombres». Y es fácil optar por este camino para explicar el pasado excluyendo todo lo demás, recogiendo los hechos que más cuadran con una visión en un ejercicio de *fake news* histórico. Ya saben, *la historia la escriben los vencedores*. Pero no podemos quedarnos con esa teoría propia de un mundo centrado únicamente en Occidente y en el individualismo como razón de ser. Carlyle se olvida de que la historia de la humanidad no deja de ser un ejercicio colectivo, un esfuerzo conjunto de grupos sociales muy diversos que a lo largo del tiempo han creado las circunstancias necesarias para que esas grandes figuras —ahora englobando todo tipo de sexos, razas, religiones— pudieran ocupar por su propio pie un lugar en la historia.

No es casualidad haber empezado este reportaje de una saga tan extensa como 'Civilization' —que posiblemente necesitaría más un libro completo que estas líneas que tenéis entre las manos para tratarla en toda su extensión— hablando de esos grandes personajes. Es verdad que la estructura base de la franquicia se construyó en la mente de Sid Meier, sin más ayuda que la de un asistente curtido en juegos de mesa, pero ese imperio no habría llegado hasta nuestros días sin el trabajo de cientos de personas, primero en MicroProse y posteriormente en Firaxis, que ayudaron a refinar, mejorar y añadir estabilidad a unos cimientos que ya eran sólidos *per se*. Un hecho que se hizo más patente a medida que las entregas se sucedían y Sid dejaba a cargo de otros a su niño mimado, dando consejos esporádicos sobre cómo ajustarlo aquí y allá.

Y pese a que la figura del creador original encabeza todos los títulos por obra y gracia de la mercadotecnia, 'Civilization'

es producto de una evolución que comenzó en los juegos de mesa que muchos aún guardan en un armario cogiendo polvo, y un IBM 360 que se cruzó en el camino de un joven americano de origen canadiense que estaba realizando sus estudios de ingeniería informática en la universidad de Michigan. Ya saben, un hijo de su tiempo.




## AL PRINCIPIO TODO ERA PAPEL, LÁPIZ Y PLÁSTICO. Y A VECES UNOS CUANTOS PÍXELES.

Las raíces de 'Civilization' se hunden profundamente en los juegos de mesa. La influencia confesa que no ha dejado de repetir Meier en cada una de sus entrevistas es Risk, el juego creado en 1957 por el cineasta francés Albert Lamorisse —con una pequeña ayuda de Michael I. Levin—, que sacaba tarde tras tarde del armario con el objetivo de conquistar los cinco continentes. 'Civilization' es gran deudor en su enfoque más militarista, gracias a sus mecánicas basadas en acuerdos entre los jugadores y tiradas de dados dependientes de las unidades dispuestas por cada oponente en sus casillas.

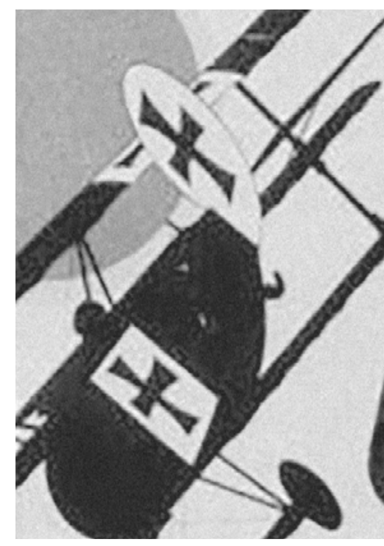
Internándose ya en lo apócrifo, también nos podemos encontrar con predecesores como Barbarian, Kingdom & Empire, lanzado en 1983 por Icarus Games, donde encarnábamos a una tribu de bárbaros en los tiempos de la invasión del Imperio Romano. Nuestro objetivo: transformarnos en un nuevo imperio, gestionando las ciudades que se encuentren en nuestro territorio, limitando la corrupción e imponiendo los impuestos necesarios para mantener nuestro reino a flote mientras nuevas hordas asedian nuestras fronteras. Y aunque el —aún más antiguo— Ancient Conquest (1975) ya empezara a utilizar la idea del territorio como factor relevante en el combate modificando los valores de nuestras tropas, aquí también tendremos que construir las carreteras necesarias para desplazar a nuestros ejércitos más rápido a lo largo y ancho de nuestro imperio; o podremos movernos por mar (con alguna penalización que otra) para llegar a nuevas tierras. El combate seguía usando los dados, pero expandía sus posibilidades: una vez dos fichas colisionaban, el resultado sólo podía ser la aniquilación del enemigo, pequeños intercambios de golpes que nos dejaban tocados, o una retirada con todas las de la ley. Por último, Stellar Conquest (1975), padre de los juegos de mesa 4X —explorar, expandir, explotar y exterminar— junto a Lensman (1969), también dejaría su poso en la obra de Meier con la colonización de planetas, la instalación de industrias que exploten sus recursos, y el uso de ellos para poder comprar más unidades con las que aniquilar a nuestros oponentes.

Toda esta cultura de juegos de tablero acabaría desembocando unos años después en los primeros juegos de estrategia para ordenador, con un belicismo inherente que no se abandonaría hasta finales de la década de los ochenta. Estamos ha- →




*Arriba: Risk.*
*Abajo: Portada de Stellar Conquest.*



blando de unos años en los que la Guerra Fría se sentía por todos los rincones del mundo, y la inminente guerra nuclear —con el omnipresente Reloj del Apocalipsis marcando los minutos que quedaban para la medianoche— era el pan de cada día en aquellos Estados Unidos ya establecidos como potencia paternalista y bloque antagónico. A finales de los setenta y en redes cerradas de distribución de la época, 'Empire' sería uno de los primeros juegos que dejaría en manos de la máquina el (a veces) agotador ejercicio de cálculo que todos estos juegos de mesa obligaban a llevar a cabo, poniéndonos en la piel de una potencia que tenía que exterminar a sus oponentes a lo Risk. A través de un sistema de juego basado en turnos, era necesario fundar diversas ciudades que produjeran los recursos suficientes para crear nuevas unidades y descubrir el mundo oculto bajo la *niebla de guerra*. 'Strategic Conquest' (1984) terminaría de apuntalar el género por turnos años después publicándose en máquinas de Apple, heredando prácticamente el mismo sistema que 'Empire' —justo en ese año había llegado a PC— pero con una mayor variedad de unidades que ampliaban las posibilidades estratégicas del juego.

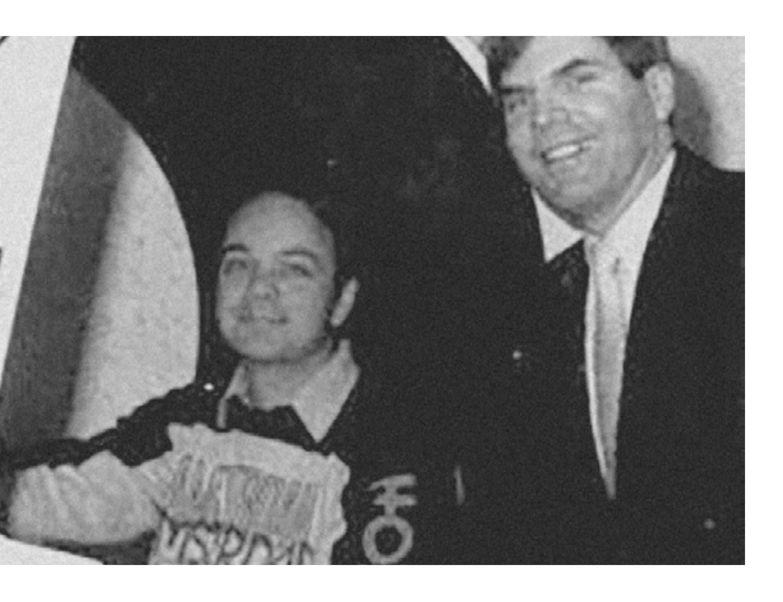
## LA UNIÓN HACE LA FUERZA

Con todo el bagaje que los juegos de mesa le habían dado y una Atari 800 bajo el brazo comprada mientras finalizaba sus estudios de ingeniería informática en la Universidad de Michigan, Meier siguió investigando por su cuenta mientras iba consiguiendo encargos aquí y allá, recalando finalmente en General Instrument, fabricante de semiconductores y electrónica para buena parte de los equipos de TV por cable que proliferaban en Estados Unidos, en su división dedicada a microcomputadores. Por sus pasillos, el destino hizo su tirada de dados: John Wilbur Stealey, Wild Bill para los amigos, expiloto de las Fuerzas Armadas estadounidenses, consultor ejecutivo dentro de la propia General Instrument y aficionado a 'Star Raiders' en sus ratos libres, se cruzó con él.

Era 1982 y ambos habían asistido a una feria en Las Vegas. Meier, un *nerd* tímido e introspectivo, y Stealy, un hombre confiado y curtido en mil lances, empezaron a charlar de todo un poco: John sobre su pasado glorioso en la reserva de las Fuerzas Armadas, y Sid sobre el simulador de vuelo que andaba planificando en sus ratos libres. Sus pasos se encaminaron hacia

*Arriba a la izquierda: 'Empire'. A la derecha: Sid Meier y "Bill" Stealey posando con el arcade de 'Red Baron'. Fuente: The Digital Antiquarian.*





## «LAS RAÍCES DE ‘CIVILIZATION’ SE HUNDEN PROFUNDAMENTE EN LOS JUEGOS DE MESA: DESDE RISK HASTA ANCIENT CONQUEST»

el salón arcade situado en el sótano del MGM Grand Hotel donde se alojaban. Al fondo, ‘Red Baron’, la máquina arcade de Atari con gráficos vectoriales a lo ‘Battlezone’ que nos ponía en la piel del icónico piloto alemán. Parecía que Wild Bill iba a hacer honor a su apodo y reputación. Cuánto se equivocaba. Mientras veía a ese programador destrozar su puntuación minutos después de terminar la partida, los engranajes empezaron a girar. ¿Qué podrían hacer ellos dos juntos en una industria del videojuego tan boyante como la de la época? Todavía quedaba un año para que la recesión de 1983 golpeara con fuerza a un mercado saturado de videojuegos, y parecía que el negocio sólo podía ir hacia arriba. Dicho y hecho.

MicroProse acabaría fundándose en 1982 con Stealey al mando de todo lo administrativo: *marketing*, contacto con proveedores, fabricación… Meier únicamente tendría que meter todas esas ideas que corrían por su cabeza en los 24 kB o, en el mejor de los casos, 48 kB de memoria que soportaban las máquinas. Ciclos de desarrollo cortos, no más de medio año. ¿Ideas? Cualquiera que se le viniera a la cabeza. Al principio más centradas en simuladores de vuelo, con ‘Hellcat Ace’ —¡introduciendo por primera vez un horizonte que se inclinaba con el movimiento del avión!— →



**Problemas en la civilización**

Civilization, el juego de mesa, salió en 1980 bajo el sello de la compañía Hartland, materializando un planteamiento muy similar a la posterior creación de Sid Meier: árboles tecnológicos, ciudades con recursos, y la construcción de una civilización desde la Edad de Piedra hasta el Imperio Romano. Y aunque el posterior videojuego se beneficiara de la amplitud de posibilidades que permitían las computadoras y Sid Meier jure y perjure que nunca jugó a él antes de lanzar su obra, siempre nos quedará la duda de si Shelley, apasionado del sector, no se inspiraría en alguna de las soluciones que, once años antes, diseñó Francis Tresham. Da igual, porque MicroProse se afanó en conseguir rápidamente la licencia del juego, antes de que acabaran enterrados en batallas legales que no llevaran a ninguna parte.

inaugurando el periplo de la compañía y una línea de negocio que se mantendría prácticamente inalterable hasta el cierre de la empresa. Después de cuatro años únicamente dedicado a los simuladores, Sid ya estaba algo inquieto. Se había hecho todo lo que se podía hacer, y Wild Bill estaba empeñado en que eso era el éxito: un bucle infinito en el que se repetía el mismo producto una y otra vez, con pequeñas variaciones impulsadas por la tecnología del momento. Una actitud normal, sobre todo cuando ya habían visto caer torres más altas hace poco tiempo. Pero como Meier era un cabezón sin remedio, empezó a trabajar en su prototipo.

'Sid Meier's Pirates!' se convertiría en el primer juego que llevaría su nombre en la portada, en una maniobra de *marketing* obra de Stealey para vender el nuevo título del (hasta el momento) consagrado diseñador de simuladores de vuelo. 'Sid Meier's Railroad Tycoon' le seguiría tres años después —inspirado, cómo no, por juegos de mesa como 1829 y derivados—, con el objetivo de construir nuestro propio imperio ferroviario o morir en el intento. Este último, aunque fuera un fracaso en ventas, empezaba a marcar una senda nueva en el videojuego: en vez de tener que aniquilar todo lo que se moviera en la pantalla, se podían construir cosas dentro de un entorno virtual. Will Wright y su 'SimCity' o Peter Molyneux con 'Populous' habían demostrado un poco antes que este camino era posible.

Con ello en mente, Sid habló con Wild Bill: ya no quería hacer más simuladores de vuelo, y no estaba a gusto en la compañía que él había ayudado a crear. Así que Stealey, antes que perder a su fiel compañero de batallas, prefirió que siguiera entre sus filas como agente externo, atado con una cláusula de exclusividad a MicroProse. Meier se encargaría de sus proyectos, recibiría algún encargo que otro y, a cambio, todo lo que saliera de sus teclas pasaría por la empresa, que se encargaría de todos los aspectos *aburridos* de lanzar un juego. Con la tranquilidad de dejar las cosas resueltas, Meier se puso manos a la obra con lo que sería su *magnum opus*: la historia de la humanidad en unas líneas de código. Para tan ambiciosa tarea necesitaría de alguien que pudiera pasar como un hombre común, ajeno a los entresijos técnicos de la informática, pero que a la vez fuera capaz de pensar en su misma frecuencia, con sus mismos referentes. Ese alguien respondería al nombre de Bruce Campbell Shelley. Profesión: antiguo diseñador de juegos de mesa en la popular The Avalon Hill Game Co. —que huyó del sector cuando vio que los videojuegos podían ser el siguiente paso evolutivo en esta rama del ocio—, y productor del reciente 'Sid Meier's Railroad Tycoon'.

Con la experiencia adquirida en este proyecto, las buenas relaciones entre ambos y la finalización de las tareas en las que estaban involucrados, parecían el dúo perfecto para llevar a buen puerto este cometido. Así que, inmersos en un total secretismo, Meier iba creando sin pausa prototipos que iba enviando a Shelley, el cual se los devolvía con sus comentarios a la mañana siguiente, remarcando las cosas que no funcionaban en la *build* o sugiriendo mejoras en los sistemas que ya estaban implementados. Primero un juego en tiempo real, poco después un sistema de turnos. Colonos, ciudades, recursos, oro, comercio, escudos. Mientras consultaban libros, atentos a cualquier imprecisión histórica grave, la historia se reescribía una y otra vez en partidas que mantenían a Shelley noches y noches despierto con una idea en la mente: un turno más. Sólo un turno más.

Pero no todo iba a ser tan fácil: la situación de Sid como agente externo hacía que el nuevo jefe de operaciones de la compañía no recibiera ni un solo centavo de bonus por los proyectos de Meier. Y Meier necesitaba un equipo de artistas para poder dar los retoques necesarios a su cria- →



Sid Meier y Bruce Shelley en la GDC 2017 (Fuente: GDC Oficial)


vs. Real-time.
FIRAXIS

tura. En este tira y afloja, Stealey se metió en medio para poner orden: Meier tendría que terminar 'Covert Action' —un juego de espías que pasó sin pena ni gloria por PC y Amiga— y a cambio le darían los recursos necesarios para terminar ese proyecto del que la compañía no estaba muy convencida, pero que se mantenía en pie gracias a la fe ciega de Stealey sobre todo lo que viniera de Sid. La pareja se lo quitó rápido de encima y volvió a ponerse con lo que importaba. 'Civilization' pronto salió del búnker en el que se habían recluido Shelley y Meier, una vez sintieron que su retoño estaba preparado para ver mundo. Durante estos meses, ambos diseñadores se encargaron de reducir la experiencia, haciéndola mucho más contenida y limitada para impedir que el jugador se sintiera abrumado y, con ello, subir un poco las revoluciones. En cuanto el equipo de desarrollo lo jugó, se dieron cuenta inmediatamente de lo que tenían entre manos: el nuevo título de Sid Meier iba a ser un bombazo.

Por desgracia, la dirección de MicroProse no pensaba así. En su cabeza se repetía una y otra vez que el futuro seguía dominado por los simuladores de vuelo. Así que acabaron lanzando 'Civilization' con poca promoción, convencidos de que iba a ser otro fracaso similar a 'Railroad Tycoon'. Meier y Shelley se la iban a jugar al boca a boca de los jugadores que se atrevieran a adquirir esa caja coronada con el *leitmotiv* del juego: «Construye un imperio que resista el paso del tiempo». Parece que 'Civilization' consiguió mantenerse incólume.

## LA TORRE DE BABEL

Las revistas de la época no tardaron en hacerse eco de la nueva obra de Sid Meier. El padre de 'Pirates!' lo había vuelto a hacer, y los premios empezaron a caer uno detrás de otro. Pero no fue suficiente para mantener a flote a MicroProse: la compañía ya había hecho fuertes inversiones en los arcades y las consolas, las cuales no salieron del todo bien, dejando a la empresa con una falta de liquidez alarmante. En un último intento de sobrevivir a la debacle, intentaron salir a bolsa, alargando la agonía. Para 1993, MicroProse era vendida a Spectrum Holobyte. Meier y Shelley abandonaban el barco un par de años después para buscarse las habichuelas ellos solos, llevándose al equipo encargado de 'Sid Meier's Colonization', la *visión Civ* de la conquista de América, y 'Civilization II', en el que Shelley y Meier participaron de forma accesoria, dejando las riendas de la dirección a Brian Reynolds. MicroProse se había convertido en un gigante con pies de barro: ya era hora de que cayera.

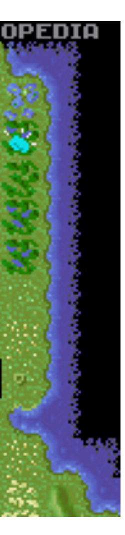
En 1996, Firaxis nacía con la misión de «construir juegos que resistieran el paso del tiempo». Más allá del eslogan corporativo, era como si los locos estuvieran dirigiendo el manicomio, en palabras del propio Meier. Con la reputación adquirida después de años en MicroProse, no fue difícil ponerse en órbita cerrando un acuerdo con EA para publicar sus siguientes juegos, 'Alpha Centauri' y 'Gettysburg', que le darían un colchón económico al recién fundado estudio. Pero 'Civilization' seguía pululando en las mentes de todos así que, en 2001, con nuevo equipo y nuevas formas de hacer las cosas, Jeff Briggs cogió la batuta para traer al mundo 'Civilization III', puliendo las ideas que ya había en su segunda entrega y llevando a la saga un paso más allá, abandonando el enfoque militarista tan marcado para explorar otras opciones de conseguir la victoria en la partida con la diplomacia, la dominación y la cultura.

A partir de este punto de inflexión, la franquicia se embarca en un proceso de refinamiento y mejora continuo, bajo la *regla de los tercios* que adopta Firaxis en bloque cuando hablamos de su franquicia estrella: ésta determina que un tercio de lo que se haga en una nueva entrega tiene que mantener el *core* del juego, otro tercio debe mejorar las mecánicas existentes, y el último tercio tiene que añadir algo que






*Arriba: 'Sid Meier's Civilization'. Abajo: 'Sid Meier's Civilization II'.*




> «POR SEPARADO, MEIER Y STEALY NO HUBIERAN CONSEGUIDO NADA, PERO JUNTOS PUSIERON LA PIEDRA ANGULAR DE ‘CIVILIZATION’»



nunca se haya intentado antes. Siempre bajo la atenta mirada de Sid Meier, que lleva años sin involucrarse en un juego de la saga, actuando como supervisor creativo o, como él se denomina, «representante de la historia del juego». Cada una de las nuevas entregas se lleva a cabo por un nuevo diseñador que imprime sus ideas en cada uno de los sistemas que intervienen en esta construcción monumental: son amantes y conocedores de los entresijos de la franquicia que acuden a Firaxis en busca de una posibilidad de reflejar sus ideas en una obra en la que ya han invertido muchas horas de su vida como jugadores. Por ahí han pasado Soren Johnson, en ‘Civilization IV’; Jon Shafer, en el (insuperable, por ahora) ‘Civilization V’; o Ed Beach, en el (todavía en construcción) ‘Civilization VI’.

Al final, ‘Civilization’ es un ecosistema en constante evolución, continuamente cambiando y reordenando las piezas existentes para dar paso a los recién llegados. Hay complejidad en cada nuevo paso que das hacia delante, sí, pero no es algo difícil de entender gracias al ejercicio de contención que se hace en cada nueva iteración. Y aunque esto pueda parecer una Torre de Babel inabarcable, siempre sientes que has recorrido un camino interesante al echar la vista atrás: has aprendido, has fracasado y has puesto en práctica ideas que te permiten ir un paso más allá en tu civilización, hasta llegar al final de la partida y alzarte vencedor por primera vez.

Pero para ese triunfo final todavía queda mucho por aprender, y no todos los ‘Civ’ hablan la misma lengua: cada nuevo director imprime su huella y un nuevo equipo se remonta a la Edad de Piedra para trastocar todo y volver a construir una nueva civilización desde los cimientos, mezclando juegos base y expansiones en una evolución de sistemas interconectados. Y cuando echan la vista atrás, al final de los tiempos, parece que todos se entienden entre ellos. →





**Entre villa y villa, Maravilla**

La civilización más poderosa suele ser la que deja asombrados a los viajeros ante sus portentosas construcciones. 'Civilization' hace de estas Maravillas el símbolo de la prosperidad de cada jugador, dejándonos construir singulares edificios —tanto contemporáneos como del mundo antiguo—, que nos darán una ventaja competitiva extraordinaria frente al resto de países, al impulsar las estadísticas relacionadas con su creación. Toda la franquicia es un catálogo que ha visto pasar hasta cuarenta y dos Maravillas con 'Civilization VI: Rise & Fall', constituyendo un fascinante museo del progreso humano y una lección de historia en clave lúdica.

## ÉRASE UN PUEBLO NÓMADA QUE UN DÍA ECHÓ RAÍCES

Todo en 'Civilization' parte de una misma base: cañones o mantequilla, un ejemplo clásico de la llamada frontera de posibilidades de producción. Pongamos que sólo puedes producir dos bienes en tu economía, y ambos productos agotarán todos tus recursos para producirlos. Si construimos muchos cañones, la política exterior de nuestra nación será fuerte, pero sin población a la que gobernar por falta de alimentos, prácticamente inútil. Y produciendo sólo mantequilla, tendremos unos ciudadanos bien alimentados completamente expuestos a los ataques del exterior. Ahora bien, si asumimos una curva entre la producción de ambos bienes, definida por el número de productos terminados, tendremos que llegar a un punto de equilibrio, en el que todo nuestro potencial sea utilizado para satisfacer ambas necesidades de la manera más eficiente posible. La clave de la victoria radica en la gestión de esa frontera.

Para realizar este cometido, necesitamos una estructura básica, una unidad que nos permita organizarnos en cada nuevo mapa generado de forma aleatoria: ese papel lo cumple el colono. Padre de ciudades y blanco fácil en un mundo desconocido, será el componente que nos haga establecernos en un territorio y empezar a explotar los recursos de las casillas que rodean a nuestra ciudad, generando población con ello. Cada nuevo habitante aumentará nuestras posibilidades de producción, siempre que satisfagamos sus necesidades.

Vayamos a por las casillas: parte fundamental de la obra de Meier, cada una de ellas produce uno o varios recursos. Los alimentos mantendrán a los ciudadanos contentos y procreando, con el consiguiente crecimiento de la población, mientras que la producción (o escudos como se denominaba hasta 'Civilization IV') será la fuerza que impulsa la construcción de unidades y edificios en nuestra ciudad, reduciendo el tiempo de espera en la fabricación a medida que vayamos aumentando nuestra capacidad. Además, esta producción de recursos no es inamovible: la utilización de colonos en las dos











*Izquierda y centro: 'Sid Meier's Civilization III'. Derecha: 'Sid Meier's Civilization IV'.*

primeras entregas de la franquicia, o los ya más dedicados trabajadores a partir de la tercera, permitirán mejoras en los terrenos, generando mucho más beneficio por metro cuadrado del que conseguíamos en los primeros compases de la partida. Todo esto a su vez repercutirá en las posibilidades que tenemos de producir comercio, que a su vez determinará nuestro *output* de ciencia, la variable que marcará nuestro avance a través del árbol de tecnologías, y oro, el vil metal que nos permitirá ahorrarnos unos cuantos turnos de espera al generar una unidad directamente. Y ya si encontramos recursos de lujo, podremos comerciar con otras civilizaciones y hacer más felices a nuestros ciudadanos.

¿Mareados? Pues esperad, que a veces los ciudadanos se ponen bastante faltones y acabarán quejándose de vuestra (confesémoslo) deficiente gestión, teniendo que nivelar nuestros recursos para satisfacer sus crecientes exigencias. Incluso alguno que otro acabará cayendo en las garras de la corrupción como pasaba en 'Civilization II', o instigando una revuelta, poniendo en duda tu derecho al trono —en 'Civilization' nos freían a preguntas sobre tecnologías futuras a través de un *quiz*— y ralentizando la producción de la ciudad hasta límites insospechados. Si no fuera suficiente, 'Civilization III' (y, en parte, 'Civilization IV') decidían introducir sucesos tan agradables como plagas, erupciones, polución, accidentes nucleares e incluso el calentamiento global, adelantándose cinco años a 'Una verdad incómoda' (2006) de Al Gore. Estos últimos, elementos prácticamente aleatorios que destrozaban sin piedad el avance que habíamos hecho a lo largo de infinidad de turnos, nos hacían replantearnos nuestra estrategia sobre la marcha, adaptándonos rápidamente a las circunstancias si nuestras acciones pasadas nos lo permitían.

Como podéis ver, tan importante era manejar nuestro imperio como dedicarnos a la microgestión de las urbes, un elemento que se ha ido suavizando a medida que iban pasando las entregas gracias a la automatización de las acciones que nuestras unidades y ciudades pueden llevar a cabo. Al final, cada ciudad debe tener su sitio y función en nuestra parti- →



da: una dedicada a alimentos, otra a producción, otra a oro, otra a ciencia. Todas ellas conectadas por caminos, actuando como parte de un todo que nos permita seguir avanzando con paso firme hacia el siguiente turno.

Esta especialización de la urbe se ha ido haciendo cada vez más fuerte en la franquicia: en las primeras entregas, las decisiones se centraban en los recursos de cada ciudad y los edificios que podíamos ir construyendo dentro de ella, dedicados fundamentalmente a aumentar el ritmo de crecimiento de la población y, con ello, la fabricación de nuevas unidades y estructuras que aumentaran la velocidad de desarrollo. A medida que la saga avanzaba a través del tiempo, las opciones fueron diversificándose, con construcciones que se olvidaban de los recursos para extenderse a otros ámbitos, dejando cada vez más de lado la microgestión que apuntaló las bases de 'Civilization'. La evolución definitiva de todo esto: los distritos de 'Civilization VI', donde ya no sólo el edificio en sí nos da una serie de ventajas, sino que su posición en el tablero, al lado de topografías específicas, produce bonus, insertando un componente de planificación urbanística, donde tendremos que decidir qué queremos ganar o a qué deseamos renunciar para poder seguir adelante.

Ya decía antes: cañones o mantequilla. Edificios o guerra. Investigación o cultura.

**El fin justifica los medios**

Más si eres una máquina. 'Civilization' siempre ha tenido la fama de tener una inteligencia artificial algo tramposilla: edificios que eran construidos en menos turnos de los razonables, exploradores con complejo de correcaminos, guerreros forjados en hierro… Todo tiene una explicación: Meier sabía que se podía abusar de sus sistemas a poco que el jugador entendiera las reglas. Así que, ya que no podía hacer grandes virguerías en la época del primer 'Civ', ¿por qué no dejar que los rivales humillaran al jugador de la manera más dolorosa posible? No te preocupes. Todos hemos pasado por ello.

Dicotomías establecidas en un universo de reglas que tenemos que ir descubriendo poco a poco. Pero ¿cómo se gana a esto? ¿Hay un fin de toda civilización? ¿El tiempo recogerá nuestro testigo? No os preocupéis, porque puede llegar el Apocalipsis y nosotros podemos estar bien lejos. En Alfa Centauri o en Marte. Qué más da, mientras lleguemos a las estrellas.

## EL ARTE DE LA GUERRA O UN GRAN PASO PARA LA HUMANIDAD

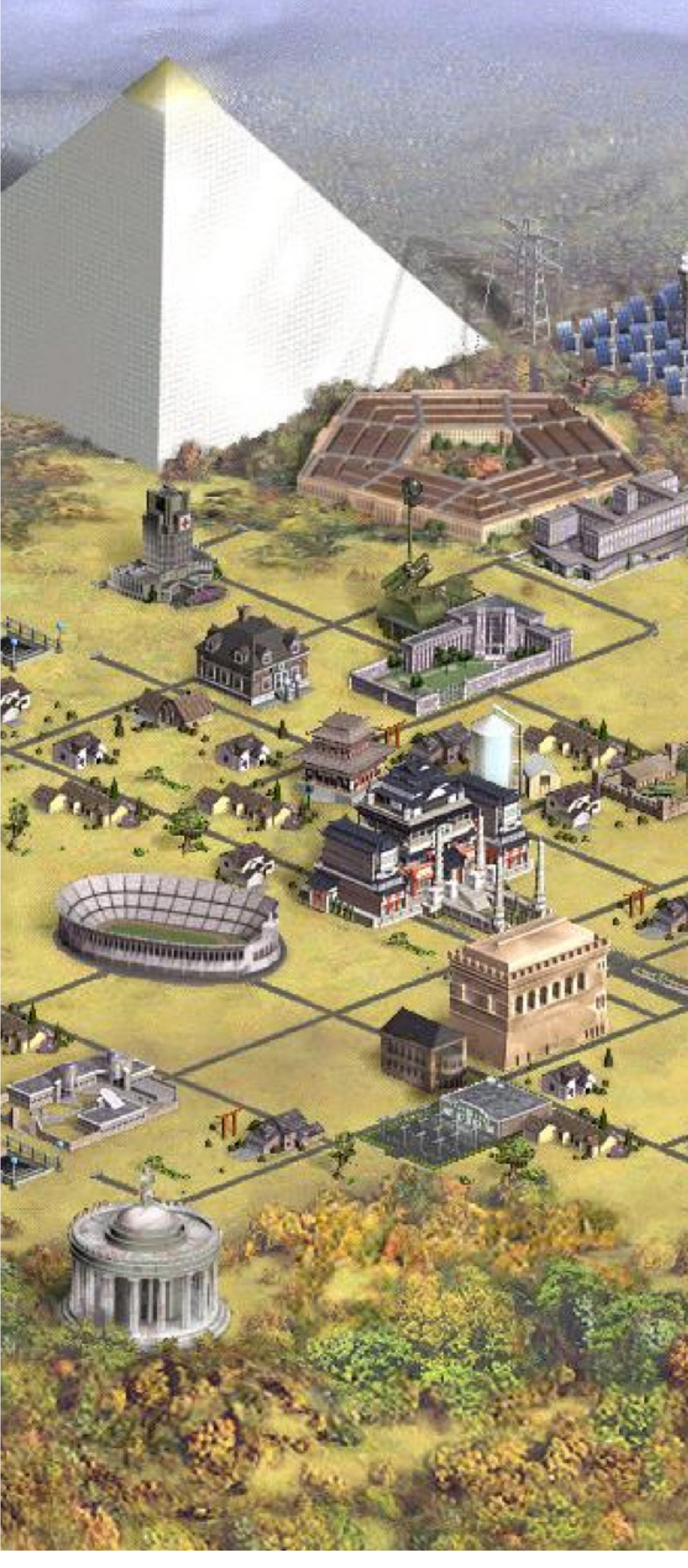
¿Cuál es la forma más fácil de imponerse a otros pueblos? ¿Será la diplomacia? ¿Las intrigas? ¿La tecnología? ¿O un ejército masivo apilado en una sola casilla? 'Civilization' salió en 1991 y, como buen coetáneo de la Guerra Fría, entendió el progreso como el choque de fuerzas antagónicas. Risk también hizo de las suyas aquí. La solución a la convivencia era aniquilar al contrario, convirtiéndonos en la única potencia superviviente. Simple, ¿no? Adoptando este enfoque militarista en su aproximación a la civilización perdurable, era irremediable que la ciencia se convirtiera en la base de esta escalada de conflictos. Como se ha ido demostrando a lo largo de la historia, la tensión produce rápidos avances tecnológicos por las necesidades que las guerras imponen a los países en contienda, ávidos

**«EL ENFOQUE MILITARISTA DE 'CIVILIZATION' SE INTENTABA COMPENSAR CON OTROS SISTEMAS AL ALCANCE DEL JUGADOR»**

de nuevas ventajas tácticas y estratégicas que actúen como elemento desequilibrante. Pero una vez cesadas las hostilidades, todas esas investigaciones van pasando a la tranquila vida civil, engendrando nuevos métodos para afrontar viejas situaciones, tecnologías con aplicaciones bien distintas al mero conflicto. La ciencia y la guerra siguen caminos paralelos: sin embargo, las bifurcaciones que puede adoptar la primera mejoran día sí y día también el mundo a nuestro alrededor. La ciencia puede vivir separada del conflicto, sin ninguna duda, pero también puede ser una de sus armas más terribles.

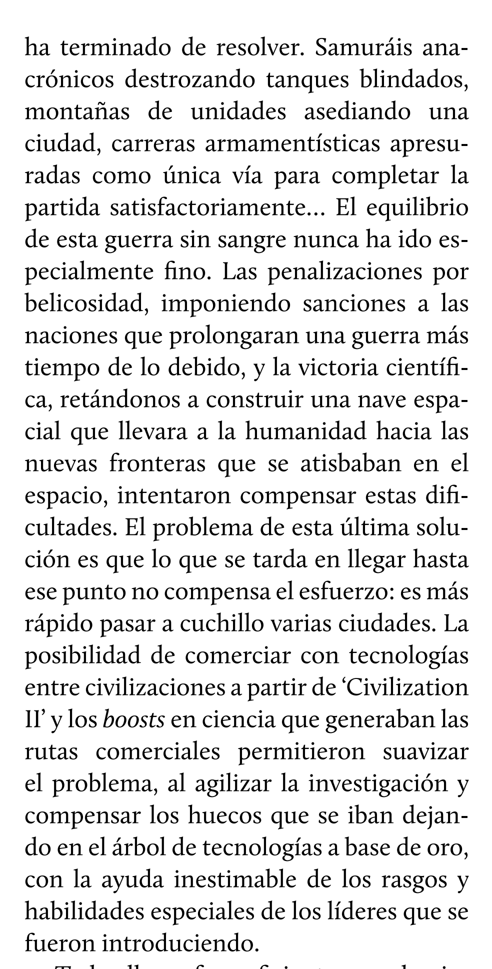
Esta dualidad se encuentra implícita en todas las ramas que despliega el árbol de tecnologías que Meier introdujo en 'Civilization', manteniéndose hasta las más recientes entregas como un elemento expansivo en cada nueva iteración. En él, la ciencia que generan nuestras ciudades a través del dinero que invirtamos y los edificios científicos que vayamos construyendo en ellas nos permite descubrir *tecnologías* tan dispares como la filosofía, la rueda o la domesticación del caballo en sus primeras etapas, pudiendo recorrer a partir de aquí diversas vías de conocimiento. ¿Quieres atravesar los siete mares? Mejor que te centres en conseguir una carabela bien rápido, antes de que la isla en la que te encuentras al principio se te quede pequeña. ¿Tu intención es apuntar a tus rivales con un arcabuz y gritarles «plomo o plata»? Ya te puedes ir dando prisa para descubrir la pólvora. Todos estos avances militares llevan aparejados la aparición de unidades y edificios que nos permitirán mejorar la vida diaria de los habitantes de nuestra civilización mientras seguimos alimentando a nuestro ejército, ya sea para proteger nuestras fronteras o para iniciar una conquista que haría palidecer en brutalidad a Atila y sus hunos.

En este punto 'Civilization' siempre ha tenido dificultades que ha sabido aliviar a lo largo de su historia, pero que nunca →



*'Sid Meier's Civilization III'.*





ha terminado de resolver. Samuráis anacrónicos destrozando tanques blindados, montañas de unidades asediando una ciudad, carreras armamentísticas apresuradas como única vía para completar la partida satisfactoriamente... El equilibrio de esta guerra sin sangre nunca ha ido especialmente fino. Las penalizaciones por belicosidad, imponiendo sanciones a las naciones que prolongaran una guerra más tiempo de lo debido, y la victoria científica, retándonos a construir una nave espacial que llevara a la humanidad hacia las nuevas fronteras que se atisbaban en el espacio, intentaron compensar estas dificultades. El problema de esta última solución es que lo que se tarda en llegar hasta ese punto no compensa el esfuerzo: es más rápido pasar a cuchillo varias ciudades. La posibilidad de comerciar con tecnologías entre civilizaciones a partir de 'Civilization II' y los *boosts* en ciencia que generaban las rutas comerciales permitieron suavizar el problema, al agilizar la investigación y compensar los huecos que se iban dejando en el árbol de tecnologías a base de oro, con la ayuda inestimable de los rasgos y habilidades especiales de los líderes que se fueron introduciendo.

Todo ello no fue suficiente para desviar la atención de lo bélico. Así que la solución fue ampliar horizontes. Si la guerra y la ciencia estaban ligadas irremediablemente, habría que introducir más variables en la coctelera. Y apretar muy fuerte el botón, cruzar los dedos y rezar porque saliera un mejunje apetecible.

**Game of nukes**

A medida que avanzamos en el árbol del juego, hacia las últimas fases de la partida, desbloqueamos el Proyecto Manhattan, que nos permite construir bombas atómicas, dando lugar a un par de guerras nucleares y, si tienes suerte, a un potente agente disuasorio. La bomba o la vida. Pero eso sólo si no te cruzas con Ghandi, un viejecito afable con toga blanca que demuestra lucidez en la mayoría de las ocasiones. Hasta que se le cruzan los cables y decide que el mundo es un problema, y que la bomba atómica es la respuesta para esta humanidad corrupta. Menos mal que sólo era un *bug* que afectaba al primer 'Civilization' y que después se quedaría como *easter egg* póstumo en el resto de las entregas, porque si no ya estaríamos todos muertos...







Arriba: 'Sid Meier's Civilization VI'. Abajo: 'Sid Meier's Civilization V'.

## MONSIEUR NAPOLEÓN, ¿PUEDE RETIRAR SUS TROPAS?

A medida que abandonamos los últimos vestigios de pueblo bárbaro en nuestras tierras y exploramos el territorio, se empieza a abrir ante nosotros el noble arte de la negociación. Primero una declaración de amistad, después una embajada en la capital y, antes de que nos queramos dar cuenta, con un par de recursos por aquí y una tecnología por allá, *voilà !*, ya tenemos a otra civilización con la que comerciar, intercambiar intrigas y declarar la guerra sin cuartel a otros. También podemos firmar un tratado de protección mutua y empezar a correr a toda pastilla por el árbol de tecnologías una vez abandonemos la producción militar desenfrenada en la que estábamos inmersos, porque ya tenemos a una potencia cien veces más potente, armamentísticamente hablando, guarneciéndonos por tierra, mar y aire. Eso sí, siempre que consigamos caerles en gracia, porque no es fácil convencer a un líder de que no le vas a traicionar a las primeras de cambio. Como te equivoques, no se andan con chiquitas: a poco que vean concentraciones masivas de tropas en su frontera o una política expansionista demasiado contraria a sus intereses, no dudarán en increparte o, si las relaciones se han deteriorado rápidamente, denunciarte ante todos los demás, rebajando el *rating* de tu civilización como si fueran un Standard & Poors planetario y convirtiéndote en un apestado para el resto de las civilizaciones.

Las posibilidades de negociación siempre han estado presentes en la franquicia con el intercambio de recursos y tecnologías, o las alianzas militares, pero no fue hasta 'Civilization III' cuando terminaron de explotar su potencial, convirtiéndose en un camino igual de válido que la victoria militar y científica. El objetivo de esta nueva ruta hacia el éxito era convertirse en líder mundial a través de los votos de las diversas naciones, estableciendo un símil →

con las que se llevan a cabo dentro de Firaxis, cambiando aquí y allá, siempre descontentos con el resultado final. Porque la negociación nunca ha sido el fuerte de los líderes en 'Civilization': si la realidad estuviera sometida a sus reglas, posiblemente estaríamos hablando del noble arte de estrellarse contra una pared.

La IA normalmente se pone delante de ti y empieza a exigirte cosas, dándote exiguas cantidades de oro y recursos a cambio. Dile no y ya torcerá el gesto durante buena parte de la partida. ¡Y no se te ocurra rebatir su oferta! O les ofreces grotescas cantidades de oro y recursos durante unos cuantos turnos para modificar su postura, o te dirán que vuelvas por donde has venido. Aunque también puedes jugar a declarar guerras hasta que caiga alguna ciudad que otra, siendo el momento de reeditar el Tratado de Versalles en clave virtual. O hasta que acabes completamente desmilitarizado tú mismo por errar en el cálculo de tus posibilidades bélicas.

Así que como con palabras no se obtiene todo, es buena idea tener a unos cuantos efectivos desplegados sobre el terreno para adivinar los próximos movimientos del adversario: el diplomático es una pieza clave de esta vía, pudiendo ser destinado a cualquier ciudad de otra civilización para mejorar las relaciones entre ellas. Aunque siempre podías utilizarlo como as en la manga, metiéndole en actividades algo más clandestinas en el corazón del enemigo, transformándolo así en un espía a tiempo completo: desde sabotear la producción hasta instigar revueltas o robar tecnologías, siempre podremos hacer un poco más de daño antes de asestar el golpe definitivo. Nunca se dijo que hubiera que jugar limpio.

Como las negociaciones no terminaban de funcionar, tocó introducir algunos cambios. Con Soren Johnson al mando, 'Civilization V' te daba la posibilidad de ganar por victoria diplomática en cuanto construías la ONU en tus dominios y conseguías la mayoría de los votos, provenientes de otras naciones —convenientemente sobornadas a base de oro— o de las recién introducidas ciudades estado, pequeñas civilizaciones independientes que no pugnaban por la victoria durante la partida pero que solicitaban grandes inversiones de dinero para cambiar su actitud hacia ti, proveyéndote de recursos, tropas y votos a poco que te convirtieras en su gran mecenas. La expansión de la quinta entrega, 'Brave New World', volvería a darle un lavado de cara completo al sistema, dándole aún más importancia a estas mininaciones y desbancando a la ONU como principal camino hacia la victoria, ya que era fácil explotar el sistema a base de enormes inversiones justo antes de que tocara votar al líder mundial. Esta expansión también significaría la instauración del Congreso →



**Grandes líderes, mejores científicos**

Los líderes de las civilizaciones siempre han tenido un papel bastante decisivo en 'Civilization', ya que cada uno de ellos lleva una serie de características únicas bajo el brazo. Al comienzo de la franquicia, sólo eran tecnologías iniciales que te daban un pequeño impulso al principio de la partida. Las diferencias no se quedarían ahí por mucho tiempo. En 'Civilization III' se introdujeron rasgos característicos que otorgaban bonificaciones especiales, junto a unidades propias de cada facción y edificios únicos que reemplazaban a sus respectivas tipologías *normales*. En 'Civilization V' esta *personalidad del líder* se acrecentó todavía más con habilidades especiales permanentes para toda la partida. Como dijo Jean Paul Richter, «después del poder, nada hay tan excelso como saber tener dominio de su uso».





*Enrique de Portugal en 'Sid Meier's Civilization III'.*

'Sid Meier's Civilization V'.




## Políticas controvertidas

Los sistemas políticos por los que se regía el destino de nuestra civilización siempre han sido parte fundamental del árbol de tecnologías. El progreso en la ciencia iba ligado a nuevas formas de organización, que nos ofrecían bonus o *habilidades especiales* para la producción de recursos. Hasta que 'Civilization VI' decidió cargarse aquello de un plumazo y crear un árbol cívico paralelo alimentado por la cultura de nuestra civilización, el cual determina las políticas que podemos adoptar —ahora representadas por una serie de *huecos* para diversas cartas que vamos obteniendo en la progresión por el árbol, otorgando ventajas—, habilidades diplomáticas o pequeñas mejoras en nuestra tecnología militar. Una decisión que no fue del gusto de todos ya que añadía un puntito más de complejidad (y restaba uno de agilidad) a una fórmula ya de por sí difícil de entender.



Mundial como herramienta para generar efectos permanentes (o no) en la partida, embargar determinados bienes de lujo —quitándoles todos sus efectos beneficiosos por el camino—, o poniendo en común la producción de los países para alcanzar hitos históricos —la Estación Espacial Internacional, entre otros cometidos—. En 'Civilization VI', el equipo de Ed Beach decidió prescindir de la victoria diplomática, ya que no terminaban de dar con la tecla, aunque la inminente expansión 'Gathering Storm' promete recuperar el Congreso Mundial y sus artimañas para mayor gloria de la humanidad.

Así que, si los demás líderes hacen oídos sordos a nuestras exigencias, los ejércitos acaban aniquilándose entre ellos, y la ciencia... puf, la ciencia, qué perezote, pues habrá que encontrar nuevas formas de llegar hasta la cima. Así que lo último que vamos a tratar lo podemos encontrar en todos lados. Y no está circunscrito a despachos ni trincheras. Esto va a ir...

## DE JEANS Y TEMPLOS

Entramos en los últimos territorios explorados por Meier y sus acólitos, todavía algo agrestes pero no por ello menos importantes, porque han sido parte integral de ese tercio que siempre busca una nueva vuelta de tuerca basándose en lo existente. Así funciona la cultura, ¿no? Una base que nos sostiene, una amalgama que mantiene cohesionada una civilización, estableciendo referentes comunes e influencias perceptibles a través del tiempo, pero que en cada nueva iteración se vuelve a retorcer, dando lugar a nuevas expresiones en muy diversos campos.



*Victoria diplomática en 'Sid Meier's Civilization V'.*

**¿Qué gran personaje toca ahora?**

Cada uno de nuestros ciudadanos y Grandes Maravillas generan puntos de Gran Personaje, unidades especiales que darán un buen impulso a nuestros planes a corto plazo, ya sea descubriendo una nueva tecnología en tiempo récord o metiendo un buen subidón a la producción de nuestros recursos con una Edad de Oro —o en la versión antigua, día de «¡amamos al rey!»—. No se convertirán en la piedra sobre la que edificarás tu civilización pero, oye, lo de ahorrar tiempo siempre es un chollo.

# «LA DIPLOMACIA SERÍA UNA BUENA OPCIÓN SI NUESTROS ADVERSARIOS NO FUERAN UNA PARED CONTRA LA QUE ESTRELLARSE»

La introducción de esta nueva variable tardaría tres entregas en llegar a la serie: con 'Civilization III' las ciudades dejan de mantener sus fronteras inamovibles para expandirse cada vez que nuestros ciudadanos y edificios generan una cantidad de cultura determinada. Esta anexión forzosa del territorio no sólo nos da acceso a nuevos recursos sobre los que tendremos que construir carreteras que los comuniquen con nuestra urbe —con la ventaja de reducir el coste de movimiento de nuestras unidades—, sino que serán un elemento esencial para mejorar las relaciones con otras potencias o pacificar ciudades conquistadas. Nuestra cultura no es un elemento estático: se difunde por las ciudades de nuestros rivales, dándonos poder e influencia sobre ellos hasta el punto de que alguna ciudad puede desertar y empezar a formar parte de nuestro imperio. O darnos la victoria, en un método que aboga por la ultraespecialización antes que la diversificación de recursos, al prácticamente obligarnos a construir tres ciudades dedicadas en cuerpo y alma a la producción cultural.

Como el sistema no terminaba de funcionar todo lo fino que debería, se empezaron a hacer varios ajustes: en 'Civilization V', nuestro objetivo era conseguir instaurar una serie de políticas sociales y construir el Proyecto Utopía, obligándonos a equilibrar el ritmo de producción de ciencia y cultura, al mismo tiempo que debíamos llevar a cabo una expansión militar controlada con el cometido de aumentar nuestro rendimiento cultural a base de anexionarnos ciudades y convertirlas en títeres, dejando la gestión en manos de los ciudadanos mientras nosotros nos aprovechamos de sus beneficios. Un camino mucho más complejo, sí, pero que conseguía combinar las diferentes posibilidades del juego de una manera efectiva, como ya habían hecho antes las victorias militar y científica.




'Sid Meier's Civilization IV'.

En Firaxis no quedaron del todo contentos, y la expansión de 'Civilization V', 'Brave New World', decidió cambiar las reglas del juego otra vez: la victoria cultural no dependería tanto de nuestras acciones, →



**Baba Yetu**

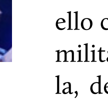
O Padre Nuestro en suajili. La impresionante introducción de 'Civilization IV', con las Maravillas del mundo antiguo alternándose con los logros del ser humano, perdería gran parte de su fuerza sin el 'Baba Yetu' de Christopher Tin, antiguo compañero de habitación del director de esta entrega, Soren Johnson, en la universidad de Stanford. El reconocimiento a su capacidad para legitimar la música del videojuego como algo equiparable a la música *tradicional* llegó casi seis años más tarde, en 2011, cuando recibió un premio Grammy por su álbum de música clásica contemporánea, 'Calling All Dawns', que incluía el 'Baba Yetu' que años antes había compuesto. Para 'Civilization VI', Firaxis también le encargó su tema principal, que acabó convirtiéndose en 'Sogno di Volare', composición basada en los trabajos de Leonardo da Vinci.

sino que también se vería influenciada por las medidas que tomaran nuestros vecinos. El turismo hacía acto de presencia como una especie de variable cultural de ataque, potenciada por las Grandes Obras que Grandes Personajes podían dejar en nuestras manos; o la explotación de yacimientos arqueológicos. Al mismo tiempo, debíamos utilizar los valores culturales de nuestra civilización para mantener a raya el turismo de los rivales, antes de que Cleopatra apareciera llevando un iPhone en el bolsillo o proliferaran los *neko café* en las ciudades por obra y gracia de Tokugawa Ieyasu. La oposición de bloques antagónicos que subyace en la franquicia por fin hacía acto de presencia en la variable cultural, restaurando el equilibrio que se había perdido a la hora de intentar insertar otro sistema más como condición de victoria.



*'Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm'.*

'Sid Meier's Civilization V'.



Pero faltaba una cosa más para terminar de completar el mapa de la civilización: la religión. Este elemento ya existía en forma de templos y santuarios que podíamos ir construyendo en nuestras ciudades; esencialmente tenían efectos en la felicidad de los ciudadanos y la cultura que generábamos. 'Civilization V' siguió profundizando sobre ella con su expansión 'Gods & Kings', donde la fe de nuestro pueblo acababa repercutiendo en la creación de panteones y creencias, que a su vez desembocaban en la fundación de una religión que tendríamos que expandir por todos los rincones del mundo a través de nuestros misioneros y profetas, defendiéndonos de la influencia de otros credos con los inquisidores. Todo ello creaba una subcapa muy parecida a la militar pero que existía de forma paralela, desatando otra serie de efectos sobre nuestros recursos y relaciones. 'Civilization VI' terminó de consagrar esta modalidad de juego con la adición de una victoria religiosa, una vez que consiguiéramos que nuestra religión fuera la mayoritaria en todas las civilizaciones del mundo; un reto bastante complejo que nos obligaba a centrarnos en una variable más. Y aunque el hecho de que existiera un recurso separado como la fe que no tuviera incidencia sobre el resto hacía la tarea más fácil, la necesidad de diversificar la producción de nuestras ciudades para satisfacer las exigencias de lo divino hacía que muchos jugadores abandonaran esa vía o tuviera un papel prácticamente residual en los niveles más altos de dificultad. →

**Peceros unidos jamás serán vencidos**

La aparición de una fuerte comunidad alrededor de 'Civilization' —una franquicia muy apegada al PC aun con sus incursiones esporádicas en consolas—, potenciada por la introducción de internet, hizo que fuera casi de obligado cumplimiento la introducción del *modding*. Con ello, empezaron a proliferar los escenarios, una suerte de campañas que modificaban buena parte del juego para introducir todo lo que se nos ocurriera con un poco de paciencia. Desde la conquista del espacio hasta *mods* que convertían 'Civ' en una suerte de fantasía épica con elementos de RPG, todas ellas tenían una oportunidad de convertirse en contenido oficial de las numerosas expansiones de la serie, ocupando un lugar de honor junto a los contenidos oficiales de Firaxis.





Ésta es la esencia de 'Civilization', donde jugar se convierte en «una serie de decisiones interesantes», pero desarrollarlo «es una serie de angustiosas decepciones». Al final, el proceso pasa por probar, tropezar, caer y volver a levantarse una y otra vez hasta que pequeños ajustes en la estrategia nos lleven hacia esa caprichosa resistencia al tiempo que tiene la humanidad, incapaz de aceptar un no por respuesta. En cada entrega y expansión, los directores se suceden, construyendo juntos un legado que tiene a Meier como particular demiurgo, siempre atento a las desviaciones de una fórmula que, casi treinta años después, aún se mantiene como el primer día.

Al otro lado de la pantalla, seguiremos los jugadores, conocedores de que entre bambalinas sólo hay algoritmos y estadísticas. Da igual; nos seguiremos tomando el progreso de nuestra civilización como una cruzada personal, esperando que un turno más nos dé ese recurso o aquella mejora que nos permita mantenernos en la cabeza de esta peculiar carrera. No sobreviviremos eternamente, pero siempre nos quedará la satisfacción de conseguir, durante un minúsculo intervalo de tiempo, que nuestra civilización brille como ninguna otra. Que su prosperidad se extienda hasta que el recuerdo se desvanezca.

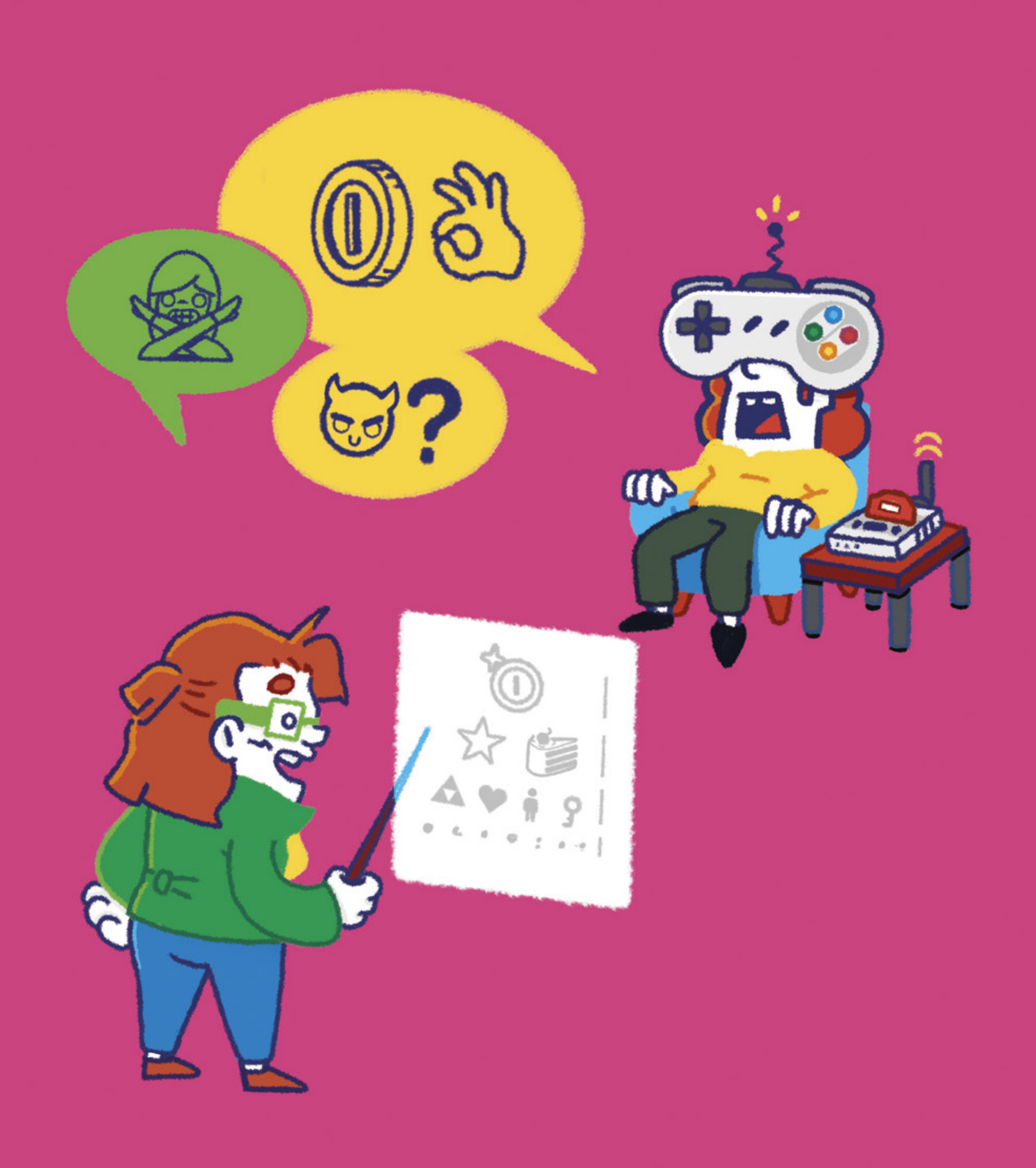


ILUSTRACIÓN: VÍCTOR R. RODRÍGUEZ

# El arte de la persuasión

Las películas de Fassbinder, director de cine alemán, se caracterizan por mostrar la alienación en la que estamos inmersos en pos de hacernos un poco más libres. Algo similar ocurre con los *persuasive games* más reaccionarios: si no pueden cambiar la realidad, al menos, tratarán de convertir nuestra vida en un camino más lúcido. No hay nada más importante que ser conscientes del mundo en el que vivimos. →

*por Marcos Gabarri*



## MARCO TEÓRICO: ACTO POLÍTICO E IDEOLOGÍA

La política ya no se anda con remilgos. Decadente y caricaturesca, destripa a cara descubierta las bondades del estado del bienestar. El famoso *panem et circenses*, como decían los romanos, continúa vigente, más explícito, alentado por una global *berlusconización* de la realidad, como si los delirantes años noventa marbellíes gritasen desde el pasado que Jesús Gil, en su *jacuzzi*, era un visionario, un adelantado a su tiempo. Con casi las mismas dosis de histrionismo, el expolio de recursos públicos que sufrió buena parte de la provincia de Málaga a finales de siglo es ahora protagonizado por la política *mainstream* de todo el mundo occidental.

Las élites se han salido con la suya desempeñando el papel de sus vidas. Durante los años de bonanza económica fueron benevolentes, nos dieron pan. Con su falso altruismo pretendían difuminar la figura del verdadero enemigo, amedrentar el pensamiento crítico y exterminar la conciencia de clase de las mentes de los trabajadores. Ya con la gran crisis, el circo en-



Jesús Gil en el programa *Las noches de tal y tal*, de Telecinco.

tró en acción, ensordeciendo al pueblo con sus clarines y trombones para que, así, fuésemos incapaces de escuchar los tijeretazos que hacían trizas nuestros derechos. Han diseñado el escenario perfecto y, con la población en estado de *shock*, han desdibujado las líneas de justicia, ética y moralidad al gusto del poderoso sin apenas esfuerzo.

¿Y por qué no hay una revolución? Hace unos años, Byung-Chul Han, filósofo surcoreano, escribía en El País varias razones. Una de ellas merece una mención especial: nos creemos libres. En una democracia neoliberal el estado se vuelve inatacable, y quien fracasa es porque no se ha esforzado lo suficiente o porque ha vivido por encima de sus posibilidades. El poder nos agota con su mantra, programando una *agenda setting* a favor de la estabilidad, del *statu quo*, infligiendo miedo al cambio y, en el caso de España, tapando con banderas unos balcones rebosantes de precariedad y desesperación. Ni siquiera la llamada Spanish Revolution de los indignados consiguió detener lo inevitable, por mucho que, años después, pusieran patas arribas el tablero político. El resultado siguió siendo el mismo: conformismo y agua de borrajas. Recordemos que, pese a la obvia putrefacción de la situación política marbellí, el gilismo no fue derrotado por los votos ni por la justicia, sino por su propias ansias de corrupción. ¿Acaso íbamos a ser testigos de un desenlace diferente en la Puerta del Sol? El resto de los españoles no somos diferentes a nuestros colegas andaluces.

¿Y qué tiene que ver todo esto con los videojuegos? Todo y nada, depende la percepción de cada individuo. Sin embargo, aunque no queramos ver más allá de lo que ven nuestros ojos, lo cierto es que estamos rodeado de acciones políticas. Porque, aunque cueste creerlo, hasta la cultura pop más simplista supone un acto político explícito. Este hecho pasa desapercibido porque la mayoría de nosotros solemos olvidar que es la ideología la que condiciona nuestra política, entiendo a este último concepto como las acciones del primero. No dejen de leer, es más sencillo de lo que parece. Por ejemplo, muchas personas consideran que los videojuegos son el origen de la violencia, eso es lo que dicta su ideología. De hecho, el presidente de los Estados Unidos, Donald Trump, afirmó a viva voz tras el atentado del instituto Marjory Stone- →



Protestas del Mayo del 68 francés.

man que los videojuegos eran los culpables de tal masacre. El hecho de jugar o no a videojuegos se convierte, de esta manera, en un acto político.

A su vez, teniendo todo esto en cuenta, quien afirme que el ocio electrónico no posee ideología puede que haya caído en la trampa del contexto político-social que he desarrollado en los primeros párrafos de este texto, pero esa no es más que la opinión del autor que escribe estas líneas. Es evidente que los videojuegos han superado con creces las barreras que los desacreditaban como productos serios. Con el paso de los años han abandonado su función primigenia para dar paso a facetas hasta entonces imposibles, desarrollando un potencial más que suficiente para poder convertirse en un medio de comunicación de masas. La ideología del videojuego puede mostrarse de forma implícita o explícita, y será el contexto político que se esté viviendo en el momento de su creación el que marque los actores y símbolos que haya en el mismo, así como el impacto que genere en los individuos.

Los videojuegos, como medio de comunicación, están destinados a la propagación de mensajes, a ser un duelo a dos bandas protagonizado por un emisor y un conjunto de receptores. Y así, bajo esta dicotomía, el autor de la obra tiene que reivindicar su importancia. El ser humano es puramente subjetivo, asociado a una demografía y a un contexto social que va a determinar la manera de ver y entender el mundo. Creer que los videojuegos son ajenos al mundo real es algo que no tiene cabida en la sociedad contemporánea. Ningún producto cultural capaz de transmitir mensajes está exento de ideología, incluidos aquellos cuyo objetivo sea el entretenimiento más banal. El píxel y el polígono hace años que se han quitado la máscara, como lo hicieron hace ya décadas sus hermanos mayores. Desde principios de siglo hablamos de *persuasive games*.



Ian Bogost en la GDC de2011. Fuente: GDC.

## IAN BOGOST Y LA RETÓRICA PROCEDIMENTAL

El descontento es global, el mundo grita que el sistema por el que se rige el mundo occidental necesita un cambio. Sin embargo, más giros a la derecha que a la izquierda decantan la balanza hacia una sociedad más reprimida. Como la Marbella de los noventa, consciente de su ninguneo, seguimos otorgando el poder a corruptos, a una clase dominante que delira en su burbuja, ignorando los intereses del pueblo. Sólo el hombre tropieza dos veces con la misma piedra.

Ya en el Mayo del 68 francés, un grupo de cineastas —Jean-Luc Godard, Joris Ivens y Alain Resnais, entre otros— planteó un cambio de sistema acorde a su contexto, entendiendo el cine como una herramienta de transformación social. Había dos maneras de llevar a cabo ese cambio: realizar películas →

# TIPOLOGÍA DE VIDEOJUEGOS SEGÚN SU REPRESENTACIÓN IDEOLÓGICA

Siguiendo la estela de los críticos Jean Narboni y Jean-Louis Comolli, que entendían al cine como un elemento ideológico, podemos hacer una clasificación y establecer una tipología de videojuegos de acuerdo a su representación ideológica.

## VIDEOJUEGOS CIEGOS DE IDEOLOGÍA:

Reproducen la ideología hegemónica de la sociedad en la que se llevan a cabo. Sería el caso de 'The Sims' y el sueño americano: trabajo, familia y descendencia. «Muere rico, muere feliz» constituye el verdadero eslogan del simulador de vida perfecto.

## VIDEOJUEGOS QUE CUESTIONAN EL RELATO CLÁSICO A NIVEL DE LA RELACIÓN SIGNIFICANTE-SIGNIFICADO:

En este categoría, el significado hace referencia a la temática del videojuego, mientras que significante se refiere al modo de representación (las mecánicas).
Se trata del modelo de videojuego más radical y el que menos se lleva a cabo, puesto que son obras que desconciertan en todos sus aspectos. En 'No Thing' podemos encontrar estas características.

## VIDEOJUEGOS QUE CUESTIONAN EL RELATO CLÁSICO A NIVEL DE SIGNIFICANTE:

Aquí el videojuego no introduce un tema político, sino que se centra en la alteración de las mecánicas. La ruptura con la forma desemboca, también, en una ruptura ideológica. El uso de la elipsis en 'Virginia', y la puesta en evidencia de un lenguaje hollywoodiense en el mundo de los videojuegos, lo configuran como el ejemplo perfecto.

## VIDEOJUEGOS QUE CUESTIONAN EL RELATO CLÁSICO A NIVEL DE SIGNIFICADO:

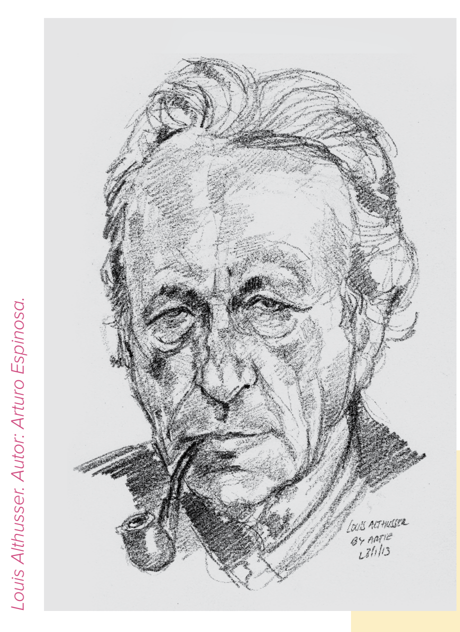
Escogen un tema político muy marcado, pero usan unas mecánicas tradicionales para su representación, sin cuestionar al significante. Por ejemplo, las temáticas de alto contenido político de 'This War of Mine' o de 'Spec Ops: The Line' tratan de concienciar al jugador de una manera más convencional.

## VIDEOJUEGOS QUE PARECEN AJUSTARSE TOTALMENTE EN EL MODELO CLÁSICO PERO PONEN EN CUESTIÓN EL MODO DE REPRESENTACIÓN:

Pese al férreo control de la industria, ésta, en algunos momentos, permite que se cuestione el modo de representación de ciertas obras. Es el caso de 'Hotline Miami', que con su ultraviolencia tergiversa el género de acción.

## METAVIDEOJUEGO:

Trata de hacer visible las entrañas del videojuego, desenmascarando al ocio electrónico, desnudando sus formas de representación. En 'Pony Island', por ejemplo, Daniel Mullins rompe la cuarta pared sin remordimientos y obliga al jugador a cuestionar su papel dentro de ese artificio.


Louis Althusser. Autor: Arturo Espinosa.

cuyas temáticas conciencien a la sociedad, o modificar el sistema propiamente dicho mediante la alteración del lenguaje cinematográfico. Sin embargo, a partir de la segunda mitad de los setenta, durante un periodo de más estabilidad global, esta corriente de estudio quedó relegada al olvido para favorecer investigaciones más orientadas a la vanguardia y la experimentación. No ha sido hasta la llegada del actual contexto socio-político, igual de convulso que el anterior, cuando estos postulados han sido retomados de nuevo, sobre todo desde otras disciplinas. Así es como, desde principios de los años 2000, varios desarrolladores de videojuegos se han unido a estas investigaciones para aplicar el conocimiento heredado de la cinematografía a su propio campo de estudio.

Entre ellos destaca Ian Bogost, que en 2007 escribía 'Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames'. Lo primero que podemos deducir de su obra es que el concepto que tiene de ideología se acerca mucho a la definición propuesta por Louis Althusser. En los setenta, el filósofo marxista definía la ideología como un sistema de representación, dotado de su propia lógica, que cumple un papel en una sociedad concreta. Así, desde el punto de vista de Bogost, los videojuegos poseen ideología porque son un sistema en sí mismo, ya que disponen de un lenguaje, de unas formas de expresión que los rigen como tal (su propia lógica). Asimismo, los videojuegos cumplen tres funciones en la sociedad: exposición, o mantener el *statu quo*; refuerzo, o propaganda; y contestación, incitando al cambio social. No obstante, Bogost hace una diferencia entre *persuasive games* y *videojuegos convencionales*. Según el desarrollador estadounidense, los títulos persuasivos poseen una ideología muy marcada, siempre tratan de persuadir de manera explícita, y de la mano de un autor fuera del anonimato.

Analizando la premisa de Bogost, nos damos cuenta de que la mayoría de los videojuegos que encontramos en el mercado reproducen la ideología hegemónica de manera implícita pese a que conozcamos al autor que está detrás. De esta manera, podemos considerar que son las obras de refuerzo y contestación donde los *persuasive games* se encuentran más cómodos, ya que su función suasoria se muestra orgullosa y sin tapujos. En este saco podemos meter desde títulos patrocinados por instituciones oficiales o partidos políticos hasta grupos activistas que buscan la crítica social. Asimismo, también serían juegos persuasivos los llamados *advergames*, encargados de convencer al jugador para que consuma determinados produc-

«NINGÚN PRODUCTO CULTURAL CAPAZ DE TRANSMITIR MENSAJES ESTÁ EXENTO DE IDEOLOGÍA, INCLUIDOS AQUELLOS CUYO OBJETIVO SEA EL ENTRETENIMIENTO MÁS BANAL»

tos. En esta línea podemos citar títulos como 'Chester Cheetah: Wild Wild Quest' —el videojuego de la mascota de Cheetos— o 'Spot: The Video Game' —de la mascota de 7up—.

Además, Bogost se apoya en teorías de la comunicación, como la retórica de la imagen de Roland Barthes —pese a no ser citado— para desarrollar lo que él llama *«retórica procedimental»*. Este concepto plantea que la razón por la que los videojuegos son poderosas armas persuasivas es porque son capaces de generar ideas a través de las mecánicas. Es decir, según Bogost, los desarrolladores usan la procedimentalidad intrínseca del videojuego para codificar la lógica del sistema dominante —o plantear otra lógica proveniente de un sistema contestatario— de una manera mucho más eficaz que la de cualquier otro medio de comunicación. Debido a esto, el usuario descifra hábilmente el contenido del mensaje porque las mecánicas de juego han sido perfectamente planificadas acordes al contenido de la idea.

Como muchos cineastas franceses de la *nouvelle vague*, Bogost teoriza sobre dinamitar las convenciones del lenguaje como arma de persuasión, bien para perpetuar los valores establecidos o para avanzar hacia nuevos paradigmas. Así, partiendo de sus postulados, podemos deducir que el mensaje del videojuego se encuentra en el significante (en las mecánicas), más que en el significado (la narrativa convencional). Las ideas que el desarrollador estadounidense lleva a cabo en su obra, así como el movimiento de los *newsgames*, han influenciado a muchos otros creadores, dando a lugar propuestas interesantes que abogan por la autoconciencia del medio y la lectura sintomática del ocio electrónico. Porque la construcción de videojuegos políticos, de videojuegos persuasivos, es mucho más que una mera superposición de ideas sobre un género ya inventado.

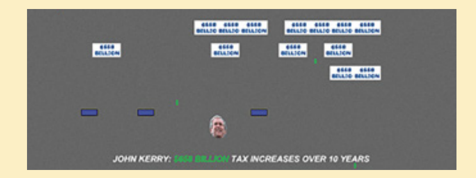



*Paolo Pedercini en el Games for Change Festival de 2017. Fuente: art.cmu.edu*

## PAOLO PEDERCINI Y EL RADICALISMO DE LA TEORÍA JUGABLE

La sociedad occidental no es más que una tediosa rutina inalterable de la cual no podemos escapar. Bajo esta premisa, Paolo Pedercini funda Molleindustria en 2003, un estudio unipersonal, con el objetivo de crear obras *radicales*. Con sus videojuegos, empezó a cuestionar la función escapista del ocio electrónico, como parte inherente de la cultura pop, y a entender a estos productos como un medio para la transmisión de mensajes. Renegando de todas las etiquetas posibles, Pedercini considera que sus obras no pertenecen al sector de los *serious games*, puesto que esta nomenclatura no es más que un cajón de sastre para todo tipo de videojuegos (educativos, publicitarios, políticos...), sino que sus títulos son artefactos culturales que promueven el pensamiento crítico.

La primera etapa de su ludografía muestra un claro interés en despertar la conciencia social del jugador, con propuestas orientadas a jóvenes carentes de juicios de valor que se encontrasen en una fase prepolítica. Como los dibujos animados con contenido político de principios del siglo xx, los primeros videojuegos de Molleindustria trataban de llevar el espíritu reivindicativo del *fanzine* tradicional a una pantalla, en este caso, a la de un ordenador. Sin embargo, a partir de 2008, con 'The Free Culture Game', un año después de que Bogost publicara 'Persuasive Games', →




**Newsgames**

Los llamados *newsgames* engloban a un amplio grupo de videojuegos, todos ellos con una temática muy politizada. Se caracterizan por llevar la agenda política del momento a estructuras lúdicas previamente diseñadas, reemplazando texto y/o elementos gráficos por elementos del mundo real. A diferencia de lo planteado por Bogost, los *newsgames* tienden a explotar sólo el aspecto narrativo del videojuego para transmitir su mensaje, desechando siempre la idea de desarrollar mecánicas novedosas. En esta línea encontramos a autores como Gonzalo Frasca ('September 12th'), estudios como GameTheNews ('NarcoGuerra') o incluso organizaciones políticas, como el partido republicano estadounidense con su célebre 'John Kerry: Tax Invaders'.

podemos notar un cambio en el *modus operandi* de Pedercini. Es a partir de aquí cuando el desarrollador italiano empieza a mostrar un claro interés por la retórica procedimental, tratando de investigar a los videojuegos como herramienta ideológica.

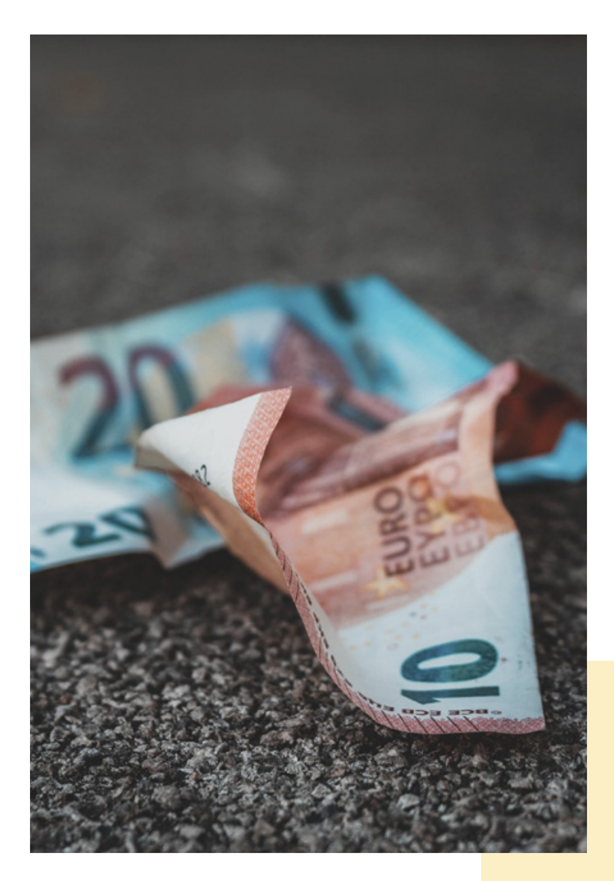
Es en 'The Free Culture Game' donde desarrolla el concepto de teoría jugable, considerando el videojuego como un mapa cognitivo capaz de mostrar sistemas y dinámicas sociales de manera abstracta. Según Pedercini, entendiendo las reglas con las que se hacen los videojuegos, basadas en sistemas propios del mundo real, será más fácil llevar a cabo una ruptura con los hilos que mueven la tediosa sociedad contemporánea. De esta manera, las teorías jugables promueven la creación de videojuegos en los que se muestren sistemas disfuncionales, similares a los que rigen nuestras vidas, puesto que desde la comprensión de sus cimientos, el pueblo podrá rebelarse. 'The Free Culture Game', no obstante, aún recurre al texto en sus primeros compases, y las figuras abstractas representadas son muy dependientes de la narrativa convencional.

No es hasta 2014 cuando el concepto de teoría jugable alcanza su cenit, con 'To Build a Better Mousetrap', apostando por mecánicas originales como elemento que fomente el pensamiento crítico del jugador. Aquí, Pedercini relega la narrativa convencional a un segundo plano en pos de escupir su mensaje de manera abrupta, sin rodeos. El italiano nos pone en la piel de un roedor que porta una máscara de gato, al que pronto se le adjudicará un rol: el jefe de una fábrica llena de ratones. Un tutorial de escasos segundos nos hará comprender los pilares básicos de la obra: si no sabemos explotar a nuestros trabajadores, los productos que manufacturamos no cumplirán con los estándares del mercado; si los trabajadores no cumplen nuestras órdenes porque exigen un aumento de sueldo, siempre podremos despedirlos.

'To Build a Better Mousetrap' es un dilema en sí mismo, una crítica abierta al sistema capitalista, a la alienación del trabajador, a la automatización del trabajo o a la arbitrariedad de los sueldos, así como un estupendo ejercicio de síntesis a la hora de explicar el sistema de administración de cualquier empresa. El jugador se verá envuelto en un complejo tira y afloja en que habrá que medir muy bien las presiones entre opresores y oprimidos. De otra manera, los ratones podrán sublevarse. ¿Son sólo las pequeñas concesiones las que nos harán lograr el ansiado máximo beneficio?

El sistema de mecánicas que elabora Pedercini pone en evidencia su objeto de crítica e invita al jugador a que saque sus propias conclusiones durante y después de la partida. A diferencia de Bogost, que entendía a las mecánicas como el motor del discurso, Molleindustria va más allá, al considerarlas como una metáfora de los sistemas y representaciones arraigados en la sociedad contemporánea. En el caso de la teoría jugable de 'To Build a Better Mousetrap', la explotación del trabajador y las condiciones de trabajo precarias quedan al descubierto de manera asequible, mostrando sin pudor que el origen de estos sistemas disfuncionales se encuentra en nosotros mismos. →

‘To Build a Better Mousetrap’.




## VALIDEZ TEÓRICA: EL LECTOR MODELO

El ser humano, como animal subjetivo, está condenado a transmitir su manera de entender el mundo. Sin embargo, esto no significa que el receptor del mensaje tenga que compartir la visión del emisor, o que sea capaz de entender la idea que éste intenta transmitir. Entonces, ¿hasta qué punto es efectiva esta comunicación persuasiva planteada por Bogost y Pedercini? Los videojuegos, como textos multimedia, al igual que los textos convencionales, pueden ser interpretados de diferente manera, dependiendo del prisma desde el cual el lector los observe. De esta manera, no queda más remedio que confiar en el *lector modelo*, el término acuñado por Umberto Eco en su obra 'Lector in fabula'. Este concepto hace referencia a aquel receptor que interpreta una obra de la misma forma que el autor quiere que sea interpretada. Porque sólo si la decodificación de los códigos inherentes a la propia obra se hace de la manera *correcta,* el receptor podrá captar la esencia del mensaje.

Según las ideas de Bogost, las mecánicas son las encargadas de generar argumentos, mientras que las teorías jugables de Molleindustria defienden que estos argumentos deben ser capaces de fomentar el pensamiento crítico mediante la representación de sistemas disfuncionales. No obstante, para que esto sea posible, el jugador deberá tener un mínimo de conocimiento acerca del mensaje que se intenta transmitir, así como cierta soltura a la hora de entender las mecánicas de juego. Aunque un elevado tanto por ciento de la población es consumidora de videojuegos, no todo el mundo es capaz de entender su lenguaje, por lo que las mecánicas, además de favorecer la transmisión del mensaje, deben ser asequibles para todo tipo de públicos. En otras palabras, para que los *persuasive games* sean efectivos no deben conformarse y esperar a que el lector modelo acuda a su llamada, sino también promover su construcción.

Por otro lado, ¿qué ocurre cuando el mensaje del autor es malinterpretado por el jugador o usado para fines contrarios a los originales? El propio Pedercini ha reconocido que algunos grupos a los que ha criticado vehementemente con sus obras han acabado mostrado interés en las mismas. Por ejemplo, a pesar de que en 'Oiligarchy' lleva a cabo una crítica sobre

> «LAS TEORÍAS JUGABLES DE PEDERCINI DEFIENDEN QUE LOS VIDEOJUEGOS SON CAPACES DE REPRESENTAR SISTEMAS Y DINÁMICAS SOCIALES DE MANERA ABSTRACTA»




*'Oiligarchy'.*

la industria petrolífera, muchos expertos del sector muestran su *gameplay* en congresos y sesiones de formación. Sin quererlo, las mecánicas de 'Oiligarchy', que se basan en el agotamiento a largo plazo de los combustibles fósiles, lo han convertido en la herramienta didáctica perfecta para fomentar lo que, precisamente, pretende criticar. Así pues, vemos cómo algunos lectores ignoran a conciencia la sátira de la obra para interpretar el mensaje a su antojo, acomodándolo a su propia ideología y visión del mundo.

Estos dos aspectos, la construcción del lector modelo y la libre interpretación del mensaje, nos conducen a la importancia del contexto. Para que un videojuego persuasivo sea interpretado de acuerdo con las directrices de su autor, el contexto en el que interactúan videojuego y jugador debe de ser favorable para ambas partes, evitando cualquier situación que pueda derivar en la confrontación del mensaje. Esto no quiere decir que los jugadores no deban rebatir los mensajes de la obra —la pelea dialéctica entre emisor y receptor puede llegar a ser muy enriquecedora— sino que es necesario minimizar cualquier causa que pueda dar como resultado una distancia insalvable entre autor y audiencia. ¿Estaríamos igual de receptivos jugando a un título que promueva un cambio social acorde a nuestra ideología si éste es comunicado en un entorno hostil? Por ejemplo, volviendo a 'To Build a Better Mousetrap' de Pedercini, es evidente que sus efectos habrían sido menores si se hubiera desarrollado para un sistema arcaico.

Los llamados *persuasive games* reivindican el papel del videojuego como medio de expresión del siglo XXI. Su interactividad, así como su capacidad a la hora de representar la realidad, es lo que ha llevado al ocio electrónico a erigirse como una alternativa válida para la transmisión de ideas, para comprender la realidad política contemporánea. Pese a que las puertas hacia la experimentación siguen abiertas, el arraigo del videojuego político en el panorama *underground* de la industria demuestra la madurez de un medio que, hasta hace muy poco, había sido denostado por el gran público. El desarrollo de los *persuasive games* no hubiera sido posible sin un contexto social convulso pues, al igual que aquellos cineastas de los sesenta, muchos teóricos del medio decidieron estudiar la relación entre el videojuego e ideología en pos de provocar un cambio en la sociedad. Ya lo decía Marshall McLuhan: «los juegos son situaciones inventadas que permiten la participación de mucha gente en algún patrón significativo de su propia vida corporativa». El juego siempre estuvo ahí, siendo la herramienta perfecta para entender el mundo que nos rodea.


OBEY
pro
morena

ILUSTRACIÓN: JESÚS VIVEROS

# La mano invisible

*por Miguel García*

**En una de las entrevistas que siguieron al anuncio de 'The Division 2', uno de sus directores creativos declaraba que no estaban realizando ningún tipo de declaración política; que el juego era sólo ficción. Ese miedo a evidenciar una ideología lleva pegando fuerte un tiempo, e impregna incluso a obras de carácter tan marcadamente políticas como la nueva entrega de la franquicia de Ubisoft. Pero ¿existe realmente la neutralidad ideológica? ¿Se puede desligar al videojuego del sesgo personal que acompaña a cualquier manifestación artística?** →


Fotografía del muro de Berlín.

Cuando cayó el primer fragmento nadie parecía terminar de creérselo del todo. Aquella cinta de ciento cincuenta y cinco kilómetros de hormigón armado llevaba dividiendo la ciudad en dos partes desde hacía exactamente treinta años, y durante todos y cada uno de ellos el menor contacto con su superficie de cemento frío habría sido motivo, como poco, de durísimas represalias por parte de las autoridades pertinentes. Y sin embargo, esa noche los chavales se sentaban en su cima con la naturalidad de quien lleva haciéndolo toda la vida, rodeados por miles de berlineses que destrozaban con martillo y cincel el que sería para siempre uno de los mayores iconos de la historia del siglo veinte. Era la madrugada del 9 al 10 de noviembre de 1989, y la demolición del Muro de Berlín ponía de manifiesto ante el resto del mundo el principio del fin de la aventura comunista que se había inaugurado en el este de Europa hacía ya más de siete décadas.

El ostracismo en el que la nación rusa había estado sumida los últimos setenta años se disolvió de repente, e igual que un oso al término de su hibernación el país se dio de bruces con un mundo desconocido y hostil, sometido completamente al sistema que tantos esfuerzos había invertido en derrocar. Para ganarse el favor del resto de potencias mundiales, la nueva Rusia necesitaba emprender cuanto antes un proceso de desestatalización similar al que habían realizado ya buena parte de los antiguos integrantes de la ahora extinta Unión Soviética, que le permitiese entrar por la puerta grande en los engranajes del régimen capitalista. Con este objetivo en mente y a pesar de la oposición de los sectores más conservadores, el gobierno de Boris Yeltsin firmó un proyecto de ley para la privatización de miles de empresas públicas, cuya propiedad pasaría del Estado directamente a las manos de los ciudadanos a través de su partición en cupones y su posterior asignación a razón de uno por persona.

La medida parecía impecable sobre el papel. En teoría, cada ciudadano recibiría una porción idéntica del pastel, y las familias rusas se verían de un día para otro con cierta capacidad para gestionar una parte del tejido empresarial que hasta ahora había sido siempre propiedad estatal. Sin embargo, el modelo ruso contempló dos pequeñas cláusulas aparentemente inofensivas que no habían tenido en cuenta el resto de las repúblicas exsoviéticas que habían realizado una transición similar unos pocos años antes: la autorización para la venta inmediata de las participaciones, y la prohibición expresa de que éstas estuviesen patrimonializadas por cualquier tipo de



Boris Yeltsin.

sindicato. La primera motivó que los ciudadanos más pobres vendieran sus participaciones al mejor postor en cuestión de días; la segunda, que los trabajadores quedasen desprotegidos ante los chantajes de unos empresarios con miedo a perder el control de su negocio y terminaran cediéndole los cupones a sus propios jefes.

Leyendo las formulaciones generales de la ley, nadie habría pensado que una medida de carácter tan marcadamente comunitario terminaría concentrando los medios de producción en manos de los grandes empresarios. El caso ruso pone de manifiesto el poder del diseño de sistemas como transmisor de ideologías, y poco importa si los gobernantes eran o no conscientes —aunque en este caso concreto no sea demasiado difícil dar con la respuesta— de las consecuencias que tendría la letra pequeña aplicada en el escenario real. La Rusia de finales del siglo pasado estaba sumida en una situación de tal precariedad que suponía un caldo de cultivo ideal para el establecimiento de ciertas variables, que con el impulso que supusieron aquellas dos pequeñas condiciones terminaron levantando, a partir de una medida *a priori* provechosa para el ciudadano pobre, las bases que cimentaron la oligarquía económica que rige el país aún a día de hoy.

## GET POLITICS OUT OF GAMES

Ninguna decisión es ideológicamente neutra: no lo es la que establece la posición de la cámara con respecto al sujeto, ni las que establecen las normas por las que se rigen los mundos digitales. Existen un montón de fuentes a las que acudir si se pretenden localizar investigaciones en torno a los medios artísticos como instrumentos de transmisión cultural o como vehículos para la difusión de un discurso, y las escuelas clásicas llevan mucho tiempo desarrollando metodologías eficaces y específicas para entender y explicar el proceso de comunicación de los medios tradicionales, como son el cine o la televisión. Pero, a pesar de las impagables contribuciones que han ido realizando a lo largo de las décadas, es una realidad manifiesta que no todos sus modelos y nociones se encuentran preparados para abordar los mecanismos que llevan intrínsecos algunos de los nuevos medios. →



Arte oficial de 'Grand Theft Auto: Vice City Stories'




Tanque volador en 'Grand Theft Auto III'.

En tanto que experiencia narrativa, no tiene sentido desechar las aportaciones que puedan realizar al videojuego las viejas estructuras de estudio de los medios de comunicación de masas, pero su faceta interactiva exige aproximaciones que atiendan específicamente a su carácter de *juego*.

Este acercamiento metodológico hacia la faceta ludológica ha de realizarse, entonces, centrándose en las posibilidades que cada obra ofrezca a través de su *gameplay*, entendiendo éste como la experiencia más o menos prototípica derivada de las intenciones de diseño de sus creadores, y no como todo espacio de posibilidades que pueda generarse dentro del juego. En 'Grand Theft Auto III', los jugadores descubrieron una manera de hacer volar un tanque. La táctica en cuestión consistía en colocar el cañón mirando hacia la parte trasera y comenzar a dispararlo rápidamente a lo largo de un espacio lo suficientemente amplio. A partir de cierto punto, el vehículo comenzaba a elevarse y era posible reconducir ligeramente su trayectoria hasta conformar una versión chapucera de algo más o menos parecido a un transporte aéreo. Este método no sólo servía para satisfacer las fantasías icáreas de la comunidad, sino que también permitía cruzar los puentes que comunicaban unas ciudades con las otras antes de tiempo. A pesar de que la mecánica utilizada forma parte indisociable de las dinámicas de la obra —al fin y al cabo ni siquiera se está recurriendo a un error, sino que simplemente se está aprovechando el retroceso del cañón—, la del tanque volador no era una circunstancia prevista por Rockstar ni evidentemente formaba parte de la experiencia que planteó a los jugadores, por lo que sería tremendamente absurdo tratar de inferir ningún tipo de matiz discursivo.

No es lo mismo, en cualquier caso, no prever los *efectos secundarios* de una mecánica que no ser consciente de sus connotaciones ideológicas, y en la entrega inmediatamente posterior —'Grand Theft Auto: Vice City'— se puede encontrar una situación emergente relativamente parecida a la anterior pero que, si bien no estaba previamente contemplada, se relaciona a la perfección con las implicaciones éticas del juego. Si el protagonista subía a su coche a una prostituta y, tras pagarle, tenía sexo con ella en un lugar solitario, recibía un aumento de puntos de salud; si acto seguido perseguía a la mujer y la golpeaba, podía recuperar el dinero que acababa de gastar. Tras el alboroto en la prensa, los diseñadores alegaron que tal tarea no formaba parte de ninguna de las misiones propuestas por el juego, y que ellos sólo habían sido responsables de la asociación entre la prostitución y el aumento de

> «MUCHOS DE LOS MODELOS DE ESTUDIO TRADICIONALES NO ATIENDEN ESPECÍFICAMENTE A LA FACETA DEL VIDEOJUEGO COMO *JUEGO*»




'Grand Theft Auto: Vice City'.

salud y entre la violencia y el robo, y no de las interacciones que pudieran producirse entre ambos como consecuencia del libre albedrío de los jugadores. En cualquier caso, aunque realmente no hubiese existido intencionalidad alguna por parte de las mentes creativas responsables, la conjunción entre sistemas se consuma con naturalidad y como consecuencia de dos planteamientos complementarios, relacionándose abiertamente con las pretensiones temáticas de la saga entera e integrándose sin esfuerzo dentro de su coherencia discursiva.

## LA PERSPECTIVA LUDOLÓGICA

Desde principios de los años 2000 se han comenzado a realizar diversas incursiones en el terreno de la dimensión ludológica del videojuego desde múltiples disciplinas científicas, y en su libro 'El lenguaje videolúdico' Óliver Pérez Latorre realiza uno de los estudios más exhaustivos sobre la significación ideológica de las mecánicas. Atendiendo, en este acaso, a la dimensión narrativa y enunciativa, pero en particular a esa dimensión lúdica y su potencial significación. El ámbito principal de su investigación se concentra en el eje que se establece entre el sujeto y el entorno, mediante el que se puede interpretar al videojuego como una metáfora de la relación entre ambos a través del diseño de la entidad protagonista y del escenario en el que se mueve.

Para aproximarse a ese sujeto es necesario ocuparse de sus dos dimensiones: la descriptiva y la transformadora. La primera consiste en lo que el sujeto *es* y en las reglas de estado en las que se mueve, cuyo conjunto conforma la identidad del *avatar* y comienza a perfilar su significado potencial, ya que derivan directamente de una selección muy específica de entre infinitas posibilidades. En la mayoría de los *shooters*, sin ir más lejos, el jugador es incapaz de relacionarse con el mundo sin un arma de por medio, y en un buen número de RPG no existe la posibilidad de permanecer neutral ante la toma de determinadas decisiones. La existencia de barras de estado clásicas otorgan cierta profundidad a la construcción del personaje —especialmente en la medida en la que éstas se relacionan con el resto de elementos— y la incorporación en los juegos de mundo abierto de sistemas de prestigio introduce matizaciones de comportamiento y añade el factor repercusión a las acciones del jugador.

La segunda dimensión se basa en lo que el sujeto tiene la capacidad de *hacer* con las acciones de las que dispone, ya que una sola acción no dispone de connotación ideológica alguna por sí misma, sino que la adquiere según sus capacidades de transformación. Disparar, el verbo videolúdico por excelencia, no necesariamente ha de asociarse con matar salvo si el juego así lo requiere. En 'Overwatch', el personaje de Ana dispara dardos que harán daño o sanarán en →

función de si impactan en un enemigo o en un aliado, dotando al disparo y al propio concepto de arma de cierto matiz *circunstancial*. Esa transformación también puede producirse con relación al propio sujeto, como en 'Gun', donde el personaje puede recuperar la salud bebiendo tragos de una botella de whisky igual que ocurre en 'Red Dead Redemption II'. En ambos casos se relaciona el acto de beber alcohol con la mejoría del estado físico, pero en el segundo caso se le adhieren ciertas connotaciones negativas: no sólo existe la posibilidad de recuperar salud de otra forma —comiendo o descansando, por ejemplo— sino que la ingesta de alcohol, a veces, también puede implicar ciertas consecuencias negativas.

La elección concreta del repertorio de acciones y la delimitación de sus posibilidades expresivas dentro del universo ficcional ya pueden considerarse transmisores embrionarios de ciertas construcciones sociales y simbólicas muy específicas, pero es en su relación de eficacia con el entorno donde reciben finalmente su verdadero potencial semántico. Ya al margen del diseño del personaje y de su conjunto de estados —que ya hemos visto cómo conforman buena parte de su significación dentro del contexto del universo del juego—, las normas que rigen la obra también afectan a la relación con la parte del *jugador* como ente independiente y no sólo del *sujeto* ficticio. Mediante el establecimiento de los objetivos, los sistemas de incentivos y las condiciones de resolución de problemas, el juego irá construyendo una conducta ideal y un prototipo de jugador modelo que actuará acorde a esa conducta, definiendo así la identidad del conjunto formado por la entidad protagonista y el propio jugador y otorgándole, de paso, una serie de nuevas capacidades discursivas.

En 'Stardew Valley', el *avatar* del protagonista abandona su trabajo en una oficina para comenzar una nueva vida en la granja que heredó de su abuelo. En la escena inicial, el anciano agoniza en la cama mientras repasa mentalmente su testamento, y justo en el último párrafo de la carta que lo contiene manifiesta la intención de proporcionar a su nieto un lugar hacia el que huir del ajetreo de la vida en la ciudad, cuya única representación en el juego se realiza a través un habitáculo de color grisáceo presidido por un enorme rótulo que reza «*work*». A su llegada, el personaje comenzará a gestionar su recién recibida hacienda, que sólo cuenta con una casa medio destartalada y una parcela de tierra descuidada por el paso del tiempo y con una pinta no demasiado prometedora. El juego atiende a la vida en el campo desde una mirada amable, enfatizando siempre su calidad de remanso de paz, pero la totalidad de su diseño favorece un comportamiento salvajemente capitalista, que implica una atención casi enfermiza a las tareas diarias para sembrar siempre los cultivos más rentables, gastar la menor energía posible para invertirla en otras faenas u optimizar rutas para cruzarse con los personajes que más interés tengan en cada momento, desviándose lo menos posible del ca-







*'Stardew Valley'.*



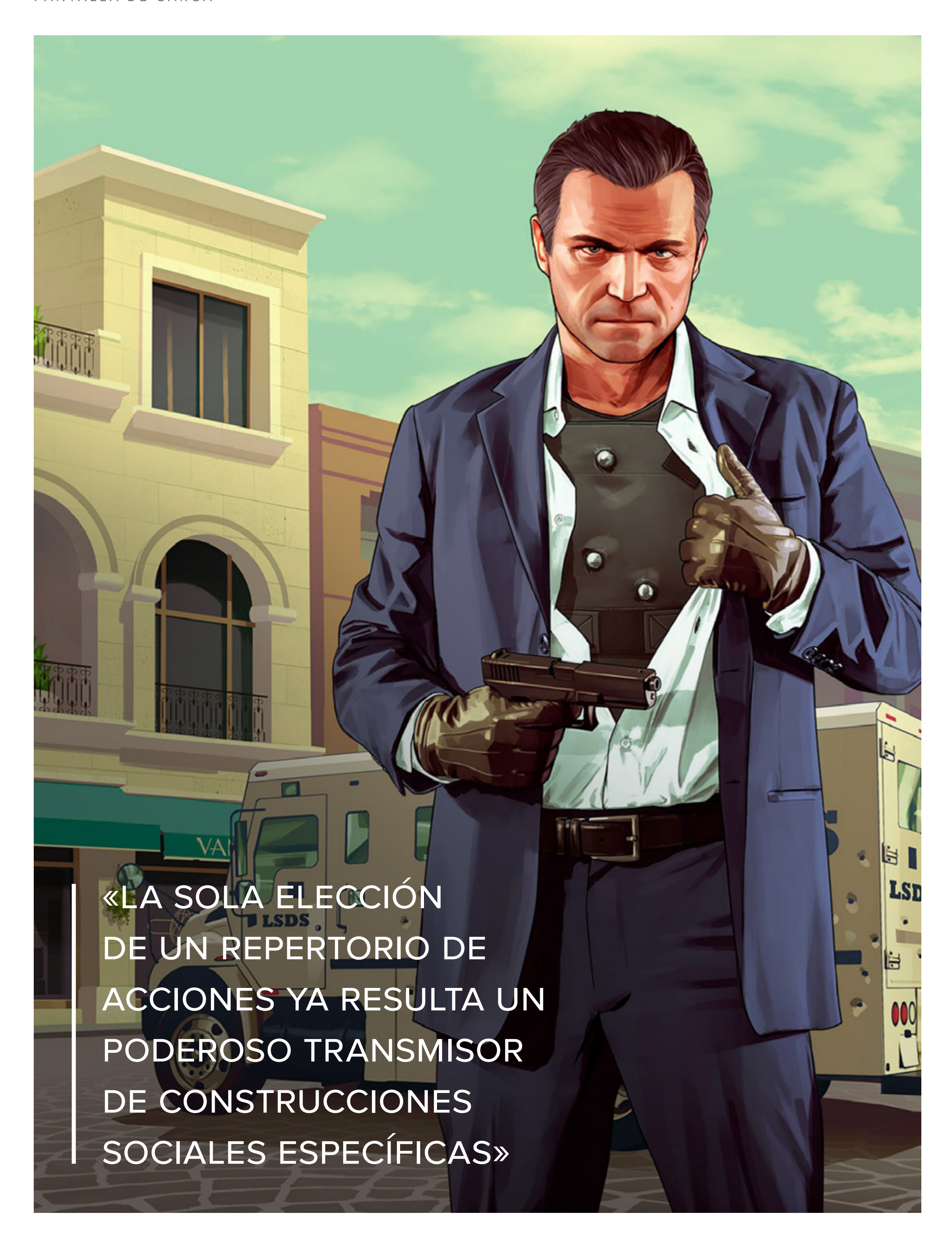
*'Red Dead Redemption II'.*

mino para no perder tiempo. Existe la opción, claro, de ignorar estos sistemas, porque el juego no penaliza la inactividad y ninguno es estrictamente necesario para sobrevivir, pero el videojuego de Eric Barone no dispone de incentivos ni profundidad de cara a la elección de un *gameplay* alternativo, y la consecución del objetivo que plantea la obra —aunque incluso desde dentro se lo trate con considerable ligereza— pasa por el perfeccionamiento de casi todos ellos.

No es necesario, en cualquier caso, acudir a un ejemplo tan ampuloso, y en general puede sacarse una lectura discursiva de cualquier sistema de reglas de inducción de comportamientos. Sin ir más lejos, la posibilidad de terminar un videojuego sin necesidad de asesinar a nadie a la vez que se incentiva el juego agresivo también apuntará inevitablemente hacia un tipo de perspectiva sobre la violencia, el mundo y el propio protagonista, y la saga 'Souls' acude sistemáticamente a estos mecanismos para reforzar la construcción de su universo. Mediante un sistema de *feedback* muy poco explícito en la relación con el escenario y su inconcreción a la hora de plantear objetivos, 'Dark Souls' respalda su visión de un mundo extraño e impredecible, y fomentando un comportamiento pausado en el planteamiento de los enfrentamientos estimula esa sensación tan característica de insignificancia y sobrecogimiento constante.

Como desafío mecánico y transmisor de tensiones entre el sujeto y su entorno, es en su dimensión de reto donde la línea discursiva del videojuego se ve reflejada con mayor claridad. Las reglas que condicionan las posibilidades del jugador a la hora de abordar la conquista del objetivo previamente planteado delimitan su margen de actuación, y de todo el repertorio de alternativas posibles existirá una que se erigirá como *estrategia dominante* en función de la eficacia que la obra haya concedido a determinado tipo de actividades. En la saga 'Pokémon' se encuentra un caso paradigmático del potencial expresivo del diseño de tácticas viables, no sólo por su equivalencia más o menos clara con un sistema de creencias relativamente frecuente sino por su condición de juego para niños, y por ende, ideológicamente irrelevante *a priori*.

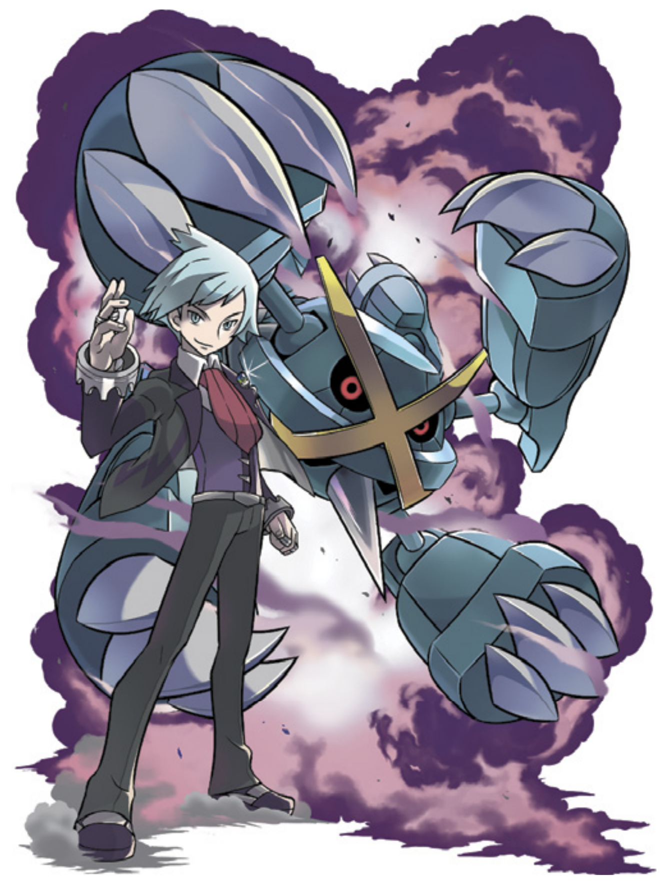
Para completar el desafío que propone la obra, el protagonista debe derrotar a una serie de rivales que conforman la llamada Liga Pokémon, por medio del enfrentamiento directo con cada uno de ellos a través del combate entre sus respectivas criaturas. Existe la posibilidad de conseguirlo utilizando solamente al compañero que el jugador recibe al principio del juego, pero la experiencia prototípica consiste en ir capturando diferentes Pokémon con el objetivo de formar un equipo lo suficientemente poderoso como para realizar tal acometida. Ya el propio planteamiento de la mecánica principal de la saga no sugiere nada bueno —las quejas casi anuales de PETA, tan ineludibles como la Navidad, así lo atestiguan— pero el utilitarismo que rezuma la existencia de unas criaturas que sólo tienen valor en tanto que máquinas de guerra no es nada comparado al sesgo ideológico que →




> «LA SOLA ELECCIÓN DE UN REPERTORIO DE ACCIONES YA RESULTA UN PODEROSO TRANSMISOR DE CONSTRUCCIONES SOCIALES ESPECÍFICAS»

se deriva de la estrategia planteada como dominante. Cada especie Pokémon congrega una serie de características que la hacen más o menos eficaz durante los diferentes estadios de la partida, lo que desecha automáticamente a todas las que palidezcan ante una versión mejor de sí mismas y las relega a ser un número dentro de la caja de capturas del protagonista. El comportamiento más razonable pasa por deshacerse progresivamente de los miembros de tu equipo que no den la talla, sustituyéndolos por especies más eficaces, despojándolos de cualquier tipo de individualidad y rechazando toda conexión emocional que se pudiera haber establecido con ellos.

Y, aunque es verdad que el juego no evidencia demasiado en profundidad este sistema, en realidad las implicaciones morales de sus recovecos son todavía más preocupantes. Hay múltiples variables que determinan las estadísticas de combate de un Pokémon: su especie, las características intrínsecas a ese espécimen en concreto y el tipo de entrenamiento que haya recibido. Para perfeccionar la última hay que combatir sólo contra determinadas criaturas; para hacerlo con la segunda el juego dispone de una guardería en la que es posible manipular el sistema de crianza para conseguir, en base a la gestación de sucesivas camadas, el ejemplar perfecto; una filosofía muy cercana a la eugenesia que practicaron los nazis durante el Tercer Reich.



*Máximo y su Mega Metagross.*
*Arte oficial de 'Pokémon Rubí Omega' y 'Zafiro Alfa'.*

## ANIRAM AL NE ETATSILA

El videojuego, entonces, tampoco se libra del sesgo ideológico intrínseco a cualquier manifestación artística, a pesar de su capacidad para ofrecer cierta dosis de autonomía dentro de su planteamiento por su condición de *cajón de arena.* Queda claro que los problemas derivados del reglamento que rigió la inserción de Rusia en el apasionante mundo del libre mercado no incurren, de ningún modo, en una situación excepcional, y que cualquier sistema que permita la construcción de dinámicas de interactividad lleva pareja la obligación de dotarlas de ciertas particularidades, a través de las cuales —y por inofensivas que parezcan en un principio— se condicionará inevitablemente la experiencia del sujeto receptor en base a las preferencias individuales de quien quiera que haya sido su diseñador.

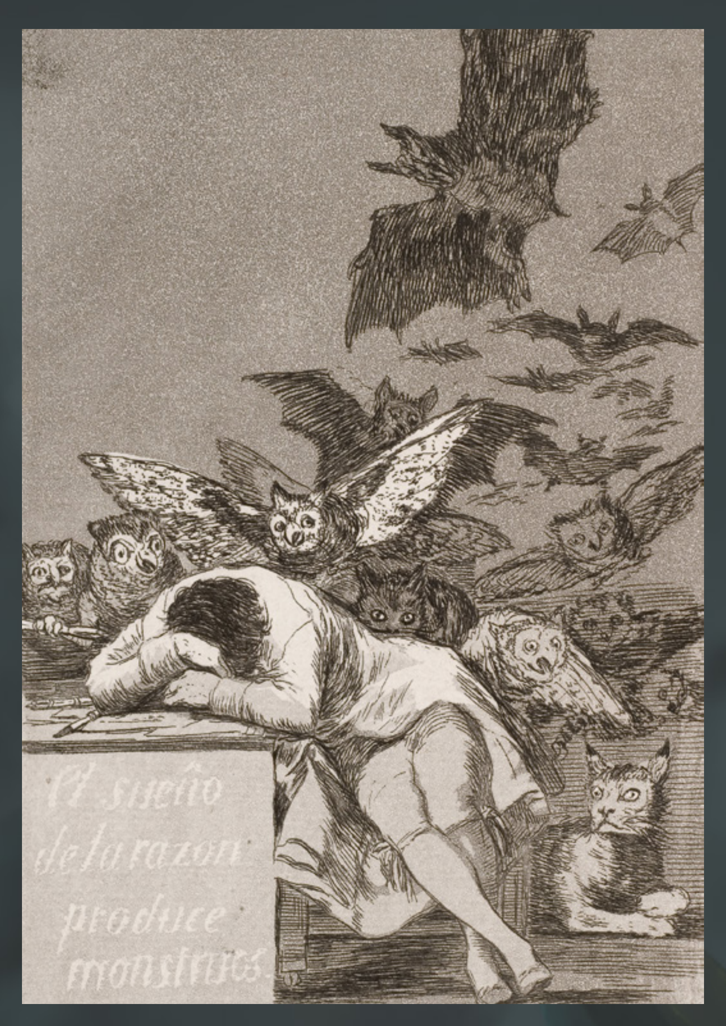
Ningún medio de difusión es ideológicamente inofensivo, ni lo son los videojuegos de Nintendo ni lo es el cine de superhéroes. Ambos funcionan como proyecciones de discursos éticos y son instrumentos de transmisión cultural. La manera de poder manifestar esa condición de difusor de ideas es abordándolo desde su dimensión lúdica y, por lo tanto, en base a atender a lo que una obra permite hacer o no hacer: a los comportamientos que valida, los que castiga y los que plantea como itinerario de la experiencia ideal. En definitiva, a las herramientas que pone a disposición del jugador para desarrollar su rol dentro de ese universo ficcional.

# EL MONSTRUO DEL PROGRESO

*por Hugo M. Gris*

ILUSTRACIÓN: SERGI LAPUERTA






*Arriba: 'La razón dormida produce monstruos', grabado de Francisco de Goya (1799). Derecha: 'Spec Ops: The Line'.*

Es difícil encontrar mecánicas en el videojuego que no estén cargadas de moralidad. Nuestros movimientos, acciones y decisiones al otro lado de la pantalla suelen implicar un desequilibrio, una irrupción violenta en el orden básico de los mundos virtuales. El eco de nuestros actos es, además, cada vez más contundente, pues el avance tecnológico ha dado pie a lugares y estructuras de simulación más complejas e intrincadas según se van sumando los días. Si a ello le añadimos que las tendencias a la deconstrucción de las concepciones clásicas de poder y protagonismo en el videojuego están al alza, con títulos de todo tipo que abogan por esquemas basados más en la convivencia que en la existencia del jugador como centro del universo, es bien difícil obviar que, a veces, apretar un botón es algo cargado de consecuencias.

Todo gira en torno a fantasías. Ilusiones de poder, de dominación, de agencia; nobles aspiraciones de llegar a un mundo al borde del colapso y ser el héroe que todo lo pueda, que todo lo logre y que todo lo salve. Jugar es a menudo un sueño caprichoso, una caída constante en esa razón dormida que produce monstruos que dejó grabada Goya. Visiones ajenas a los gritos de todos los demás habitantes de nuestros espacios de juego. Sin razón, la fantasía devuelve quimeras imposibles, y en esto de jugar pasa algo muy parecido: el sueño del progreso produce visiones de avance y conquista, de logro y victoria, de empoderamiento y trascendencia. Algo que deja tras de sí un reguero de víctimas y olvido.

Es un avance constante, un correr por galerías sin vistas y por túneles con más promesa de luz que luz en sí misma, algo que puede verse como una huida. Son muchos los teóricos, filósofos y ensayistas que hablan en estos términos, con diversos enfoques, pero con un punto común, un origen a la carrera: la vida, el mundo, la gente, todo huye de sí mismo y misma. Luciano Concheiro, finalista del Premio Anagrama de Ensayo de 2016, en su propuesta de guerra contra el capitalismo y sus ritmos y coreografías tan controladas como veloces, habla de una caída. Su 'Contra el tiempo' gira en torno al autocolapso, a esa sensación de que nos movemos porque lo que nos pisa los talones es el colapso sistemático que tendría lugar tras la frenada.



Contra la marea propone el salvavidas del arte —el arte, siempre el arte, siempre el arte como unos dedos pillados que no dejan que se cierre la puerta—, pero uno muy concreto: el de la presencia.

Pero lo cierto es que es difícil maniobrar en torno a esta noción. La vida dentro del videojuego es un sistema cerrado y bien engrasado, habitualmente cíclico, que se pone en marcha con la presencia del jugador. Un espectáculo que entra en acción cuando el jugador mira, corre, salta, dispara, sentencia, ejecuta y avanza. Es tan frecuente que el progreso se sostenga a base de la pérdida de otros, que la única manera de hacerlo acríticamente es tirando hacia adelante sin mirar hacia los lados. Y en medio de todo ello, es el propio juego el que acaba por decidir qué evento es importante y digno de inversión emocional y qué queda a las puertas de la trascendencia.

Un ejemplo evidente de esto es ‘Spec Ops: The Line’. A brochazo, éste es un título que sólo te permite matar, que te lanza personas con la cara tapada y un rifle en la mano sin tino y solo te da libertad para decidir cómo reventarles el cráneo. Construye un parque temático de la guerra exótica, entre arenas movedizas, tormentas del desierto y edificios modernísimos en ruinas, y cuando llegas a la última atracción te pone mala cara porque te has cargado a un montón de gente. Lo hace creando una jerarquía de vidas en su mundo: están los que mueren en los segmentos jugables, los que existen sólo para ser el obstáculo que salvar mientras avanzamos y que no importan porque no tienen ni voz ni cara; son la base de todo esto, la carnaza, los huesos de la opresión disfrazada de *sólo* un juego. →

Por encima se encuentran los que habitan la cinemática, los que 'Spec Ops' pone en el centro del ojo del jugador para que sepa que es por ellos por los que debe sentirse mal, los que lloran y suplican antes de morir, los que no merecían nada de toda esta historia.

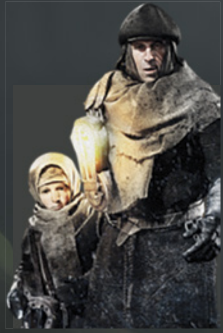
Esto no es, claro, un ejemplo aislado. Así se construyen la mayoría de *first person shooters*, pero tampoco sé hasta qué punto podría culparles si el nombre del género ya avanza que están centrados en la primera persona y en disparar cosas. Alberto Venegas tiene una manera de definir la tendencia muy certera: estos videojuegos convierten la complejidad de la vida en una simple galería de tiro. Así son los espacios de todos estos videojuegos, apenas lugares plagados de monstruos alimentados por una búsqueda insaciable de lo bombástico.

Pero tal y como mencionaba hace unos párrafos, también hay voces que abogan por una alternativa. Yendo un poco a lo personal, uno de mis referentes en ello es Leigh Alexander. Su pieza 'It's Time For a New Kind of Power Fantasy' es un artículo imprescindible, algo que cualquier lector interesado en estos temas debería ir corriendo a leer si todavía no lo ha hecho. El texto es un alegato por la apertura del espacio a otro tipo de fantasías, ya sea mediante el diseño de consecuencias ligado a la acción, de la redefinición del concepto de poder y del diseño de contextos de aceptación, seguridad y respeto. Algo complejísimo de lograr, pero cada vez más presente en los discursos dentro y fuera de los juegos.

Algo que implica, eso sí, la redefinición de muchas de las vértebras que construyen la idea tradicional de videojuego, como la necesidad de resolución, la simplificación de conflictos a partir de la absurda creencia de que podemos cambiar un mundo complejo desde nuestra condición individual-heroica y la ilusión de lucha por los oprimidos cuando, de fondo, muchas veces jugamos desde el bando opresor. Y hay, por suerte, mucho juego deconstruyendo en esta dirección.




El reciente 'Frostpunk' da un giro de tuerca a los tropos de su género de estrategia y gestión urbana al ponernos al frente de la última ciudad de una Tierra congelándose. En contra de lo que suele ser habitual, los habitantes de este último lugar de resistencia tienen nombre, apellidos y entidad física: una cama donde dormir, un puesto de trabajo concreto, relaciones de parentesco, y huellas en forma de surcos en la nieve. Desde el aire y gracias a la mirada omnisciente que tiene el jugador, la ciudad de 'Frostpunk' parece no querer resignarse aun cuando todo el planeta se ha vuelto en su contra. Trabajan y sufren, pero también beben y descansan. Pero su simulacro de vida sólo es sostenible a base de determinaciones más complejas.



*Arriba: captura y artwork oficial de 'Frostpunk'.*

Aquí la omnisciencia se paga con esa necesidad de tomar posiciones cada vez más extremas y desalmadas. Hay que aprender a separarse de esos cuerpos que luchan allí abajo por no desaparecer entre tormentas de hielo, porque acercarse demasiado es correr el riesgo de no poder elegir, y ello sólo lleva a la muerte. Bastan unos pocos minutos para que uno tenga que convertir el serrín en comida, para poner a los niños a hacer trabajos forzados, para considerar si los tullidos son una carga muerta o merecen respeto, para someter el pueblo al orden de la propaganda o la fe religiosa. Hay que mancharse las manos de barro, sangre y mierda.

'Frostpunk' es una experiencia dura y que deja huella, que te pone contra las cuerdas de una manera poco habitual en el medio, aunque no llega a hundir el dedo en la herida con toda la profundidad que podría. Sigue teniendo esa narrativa en la que el jugador es la única pieza de este diorama del fin del mundo que queda entre el desastre y sus más horribles consecuencias. Que muera gente es inevitable, pero un dominio suficiente del juego puede hacer que el impacto se reduzca considerablemente, ya que desde las alturas todo es salvable. Apenas una cuestión de habilidad y diligencia.

Bajar al suelo y reducir la distancia se vuelve, entonces, algo complejo, un movimiento que requiere mucha reflexión previa. 'Darkest Dungeon' se formula a partir de ingredientes más o menos similares a 'Frostpunk', como la inevitabilidad del desastre, el contacto con la muerte y el horror y la obligatoriedad de decidir, pero funciona de manera contraria. Las vícti- →

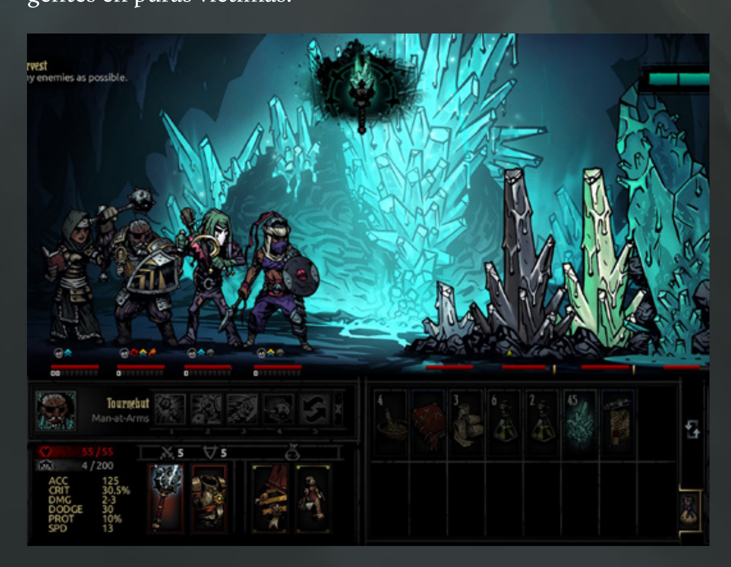


*Artwork oficial de 'Darkest Dungeon'.*

mas en 'Darkest Dungeon' son también inevitables, pero son el combustible del progreso. Cada vez que uno de los personajes de esta obra de exploración de mazmorras cósmico-horroríficas pierde la cabeza, descubre un nuevo demonio interior o se precipita a sus vicios más obscenos, la única estrategia sensata es apartarlo de la acción, internarlo y esperar a que se recupere lo suficiente para poder volver a ser funcional. Aquí las personas son apenas inversiones.

'Darkest Dungeon' es una experiencia lenta, pausada y que requiere mucho tiempo para empezar a sentir auténtico progreso, y quizá por ello cada gota se siente como un tesoro que despierta cierta avaricia. Un personaje con buen nivel y equipo no debe morir por el hecho de que ha supuesto horas y horas llevarlo hasta ese punto, y perderlo supone un retraso enorme en el camino hacia la última catacumba. El gran giro conceptual en este juego es que es el propio jugador el que muta y se transfigura en ese monstruo del progreso que intenta retratar este texto, y es el mundo el que cruje y estalla bajo el peso de su hambre y sus mandíbulas. Es un ejemplo ejemplar de cómo convertir un mundo en un lugar de rapiña y a sus gentes en puras víctimas.




Arriba: 'Need a Packet?'. Abajo: 'Darkest Dungeon'. Siguiente página: 'Frostpunk'.

Casi funciona por exceso de presencia, lo que abriría camino a reflexionar sobre si ésta puede medirse en grados, en niveles de intrusión, en el tonelaje de las consecuencias. Desde los ojos de quien marca el compás del avance, no obstante, la visión es demasiado central y limitada. El progreso es lo que tiene: hay que sufrirlo para empezar a verlo, y sentir cómo ahoga hace visible hasta el aire que falta en esos instantes en que más aprieta. El sencillo pero contundente 'Need a Packet?' flota justo en ese mismo aire, en cómo es posible perderse aunque la única dirección posible sea hacia adelante.

Es una obrita que bebe mucho de sus referentes, que tiende a lo grotesco —en el sentido artístico— y al feísmo, pero sólo como guantes que se pone para darnos puñetazos en la cara. Plantea justo lo contrario a 'Darkest Dungeon', ser quien huye del monstruo y no el que muerde y aplasta. Por ello, también, la distancia es inversamente proporcional a la de 'Frostpunk',

> «‘FROSTPUNK’ ES UNA EXPERIENCIA DURA Y QUE DEJA HUELLA, QUE TE PONE CONTRA LAS CUERDAS PERO SIN HUNDIR EL DEDO EN LA HERIDA»



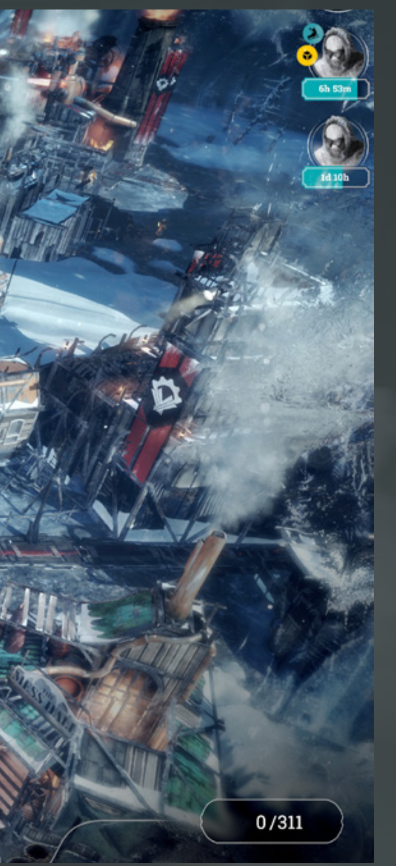
ya que no somos un ojo colgado del cielo, sino que vestimos la piel de la víctima, una cajera de supermercado que va de casa al trabajo y de vuelta, todos los días, en un bucle que nunca se cierra. Al tiempo que sus días se acumulan, la situación se vuelve cada vez más extraña y pervertida, señal de que en cada viaje al curro pierde unos pocos gramos de cordura, hasta que el mundo se vuelve hostil, llueven fuegos y demonios enormes vierten calderos de sangre sobre la carretera y a la caja registradora se la quieren comer unos dragones. Es de locos, pero levanta la vista un momento de este texto y mira a tu alrededor: ¿hay algo ahí fuera que no tenga, al menos, un regustillo a locura?

Lo más destacable —y doloroso— de la experiencia de ‘Need a Packet?’, que por momentos recuerda, tanto por la interfaz como por el clima de horror sociopolítico y existencial, a ‘Papers, Please’, es que no parece tener objetivos. Se suele dar valor, al menos recientemente, a la inclusión de →

resoluciones no violentas a los conflictos en el videojuego, algo que es, fuera de toda duda, un avance, pero aún tardamos en aprender a convivir con lo irresoluble. 'Need a Packet?' se mueve en estos términos, pero lo hace para meter cien dedos en una pequeña llaga que todos tenemos dentro, en mayor o menor medida, para ir agrandándola hasta que la psicosis de su protagonista sea la nuestra.

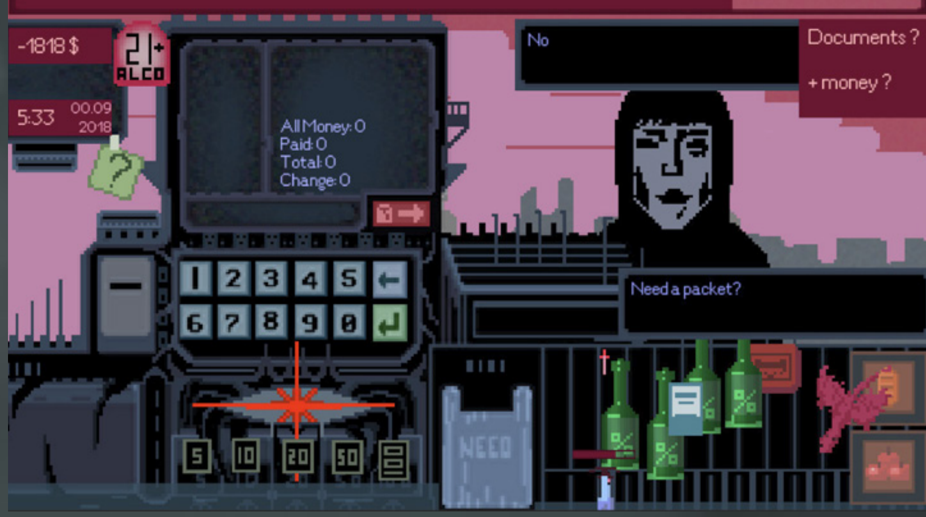
No hay finalidad a su infierno de los vivos, no hay un hilo narrativo más tangible que la pura iteración de un día a día que nos aplasta. La única variación posible es la de pararse un momento a gastar el dinero que intercambiamos cada jornada por tiempo, transformarlo en una nueva estantería, en una alfombra, en algo de comida para alimentar ese cuerpo que tiembla en la oscuridad de la madrugada, que












*Página anterior: captura y artwork de 'Frostpunk'. Izquierda y abajo: 'Need a Packet?'.*

siempre es preámbulo a la nada. Convertimos la vida en cosas, con la esperanza de las cosas nos den la vida.

Son sólo unos pocos ejemplos de cómo el progreso y sus mecánicas pueden hacer emerger eso que aquí llamamos monstruo, una mitificación de ese ir siempre hacia adelante, ese horizonte de luces de colores y niveles de experiencia y armas desbloqueables. Una bestia que sólo es vulnerable al filo de la detención, al golpe contundente de hacerse a un lado y dejar que emerjan otras formas de jugar, de estar allá, en los mundos imaginados. Maneras de tener el mando en las manos para simplemente existir, convivir y compartir experiencias con quienes ya habitan esos lugares una vez llegamos, siempre que logremos concebirlos como algo más que figuritas que se mueven a nuestro son y para nuestro deleite. Y es que, en el fondo, lo que hace que el progreso se vuelva quimera no es su hambre voraz, su velocidad imparable o sus cabezas multiplicadas. Lo que lo convierte en monstruo es que cuando aparece, lo demás se torna imperceptible, se esconde, se destruye o, lo que es peor: se ignora.



VIDEOJUEGOS DEL FUTURO PASADO

# LAS VIDAS POSIBLES DE MR. PLAYER

POR JONATHAN PRAT

ILUSTRACIÓN: ELENA FLORES

Hay varios mantras, lugares comunes, que revisitamos una y otra vez cuando hablamos de videojuegos. Que incentivan la imaginación, que agudizan el ingenio, que afilan nuestros reflejos. Que nos permiten vivir un millón de vidas en una sola. Y quizá esto último sea lo más cierto y la mayor mentira al mismo tiempo, pues, al igual que en la realidad, tu vida no es sólo lo que vives, si no también lo que es vivido a tu alrededor. La gente que conocemos, las experiencias que atesoramos, las lecciones que extraemos, y el contexto en el que sucedemos. Existir como parte de un todo en movimiento, conscientes de que evoluciona con o sin nosotros. Queramos o no. Es por ello que jugar nos resulta irrechazable, pues los mundos virtuales han sido diseñados para nosotros. Dependen de nuestra existencia para ser. Y por esto mismo puede que aquella afirmación sea falsa y no sean tantos esos nombres que nos probamos, que diría Sabina: nos esperan y nos necesitan para funcionar. Y la vida

real no funciona así. Sin embargo, habitemos sus mundos como lo haríamos en el nuestro propio o conscientes de la simulación que nos delimita, no quita para que tras aquella *skybox* lejana haya un conjunto de reglas, normas y diseños cimentados sobre la misma lógica que rige todo este tinglado. Representaciones y divagaciones que nos permiten asomarnos al telar del destino y ver a dónde nos llevaría anudar estos dos hilos de nuestra sociedad o cortar aquel de allá. Debe de radicar ahí lo fascinante de la ciencia ficción: viajar a espacios semejantes y posibles, adelantándonos al tiempo, siendo capaces de no sólo ver el devenir de nuestro mundo, sino de interactuar con él, conocerlo de mano de sus inquilinos o incluso jugar a ser Dios y osar cambiarlo. Y quizá aprender una cosa o dos por el camino.

Todos esos mundos futuros existen a la vez y teorizan sobre cómo serían nuestras vidas posibles y las de los que nos rodean. Ensayos de qué será de nuestra sociedad si seguimos así o de otra manera. Esbozos del funcionamiento humanístico y político del mañana. Vidas en mundos que no son, pero pueden ser con tan sólo encender la pantalla. Muchos de ellos no sólo nos son contados, sino que nos abren sus heridas para que metamos la mano. Distopías ucrónicas, posapocalípticas o *cyberpunk*. Mundos de videojuegos del futuro pasado.

## LA VIDA EN UN MUNDO QUE PUDO SER Y NO FUE

El *what if* ha sido uno de los mecanismos más explotados a la hora de elaborar nuevas y estimulantes narrativas. Desde pequeños cambios en una historia de personajes que desencadenan un nuevo arco argumental, como pudiera ser el cómic 'Superman: Hijo Rojo' de Mark Millar, hasta la exploración de las consecuencias que tendría la aparición de una tierra igual a la nuestra como ocurre en la película 'Another Earth' de Mike Cahill, la ficción vive carroñera de un buen condicional. El videojuego no es ajeno a este recurso, y a lo largo de los años ha generado un buen puñado de universos alternativos que ya nunca existirán excepto en el mundo de las ideas.

Algunos se limitan a introducir pequeños cambios en eventos reconocibles históricamente pero acotados a nivel de localización y desarrollar desde ahí, como puede ser el caso de la saga 'S.T.A.L.K.E.R.', que mezcla la idea original de la novela de los hermanos Strugatsky con la potencia visual de la atmósfera del filme de Andrei



Artwork de 'We Happy Few'.





*'Hotline Miami 2: Wrong Number'.*

Tarkovsky para ahondar en la idea de la existencia de aventureros, cazatesoros y curiosos denominados *stalkers* que visitan la Zona de Exclusión alrededor de la central nuclear de Chernobyl, que en ese 2006 ficticio experimenta una segunda explosión, desencadenando una serie de alteraciones espacio-temporales y un sinfín de horrores monstruosos.

Otro recurso se basa en la alteración de un evento histórico a escala global, con la idea de explorar cómo esto hubiera afectado al curso de la sociedad. La saga 'Metal Gear' da buena cuenta de ello, teorizando en su tercera entrega lanzada en 2004 qué hubiera pasado si la Guerra Fría hubiese sido originada por la lucha de poder desencadenada por la reestructuración global tras una alianza de la Unión Soviética, Estados Unidos y China en la lucha contra el Eje del Mal en la Segunda Guerra Mundial. 'Hotline Miami' y su secuela discurren en una línea temporal alternativa donde Rusia invade Hawaii durante su disputa con los americanos, llegando a soltar sobre San Francisco un pepino nuclear, mientras que 'We Happy Few' se ambienta en Wellington Wells, una isla ciudad de un Reino Unido que fue invadido por los alemanes durante la Segunda Guerra Mundial. En esta reescritura de la historia, los estadounidenses nunca se unieron al bando aliado, obligando a los habitantes del lugar a hacer «una cosa horrible» que les libró del yugo del Tercer Reich, pero que derivó en la depresión sistemática de la población, para lo que el gobierno inglés creó una cura: la droga Joy, eje central de la trama del juego. Y si nos queremos venir muy arriba, podemos ver cómo en 'Command & Conquer: Red Alert' la línea temporal se ve alterada por la madre de todas las historias de la ciencia ficción: Albert Einstein inventa la máquina del tiempo y viaja al pasado para matar a Adolf Hitler y evitar que llegue al poder. La paradoja temporal definitiva. →




*Shooters*, RTS, *indies* pixelados o incluso juegos con elementos *survival* y *roguelike*, cualquier género del espectro es válido para explorar una realidad alternativa. Y en este tipo de historias es probable que la más relevante en la actualidad, por la deriva que ha tomado el mundo, sea la última reinvención de la saga 'Wolfenstein' de subtítulo 'The New Order' (y sus secuelas) por la sensación de cercanía que nos invade ver la recreación de un escenario donde la Alemania nazi ganó la Segunda Guerra Mundial. Un mundo el de MachineGames y Bethesda cuyos lemas «Not My America» y «Make America Nazi-free Again» son a su vez maniobra de *marketing* ventajista y declaración de intenciones bienvenida. Quizá de un modo aprovechado pero necesario, lo cierto es que esta actitud resuena en los recovecos de una sociedad actual que acuna en su seno a un número cada vez mayor de *nostálgicos* de una derecha *alternativa*. La saga matanazis por antonomasia tiene un origen tan arriesgado mecánicamente como conservador temáticamente en 'Castle Wolfenstein'. Desarrollado por Muse Soft-







«¿Y QUÉ PASARÍA SI UN DÍA SE ACABA LA CIVILIZACIÓN TAL Y COMO LA CONOCEMOS? LA CONSECUENCIA ES LO FASCINANTE, PERO LA CAUSA ES LO INTERESANTE»

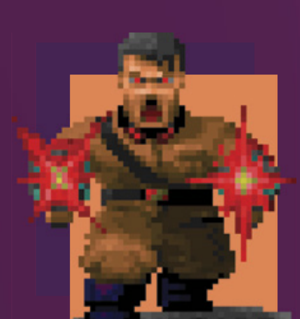
ware en 1981 para Apple II (y portado a Atari 800 y Commodore 64), no imaginéis un *shooter* frenético en tres dimensiones, sino una suerte de juego de disparos con mecánicas de sigilo en perspectiva cenital con personajes dibujados en vista lateral dando como resultado algo cercano a dibujar monigotes de palo en niveles hechos con caracteres ASCII. La trama del juego era simple: nos ponía en la piel de B. J. en su cruzada para robar los planos de lo que los nazis llamaban Operación Rheingold y escapar del castillo Wolfenstein con vida. De aquellas lluvias pocos lodos quedan, pues la propuesta de un juego de infiltración que nos obligaba a noquear enemigos, disfrazarnos de soldados de las SS e incluso ir contando las balas de las que disponemos sería reinventado hasta dos veces. La primera, tras una secuela canónica y continuista denominada 'Beyond Castle Wolfenstein' desarrollada por el mismo equipo en 1984, vendría de la mano de id Software y sería bautizada como 'Wolfenstein 3D', creando el que sería el precursor de los juegos de disparos en primera persona tal y como los conocemos. Centrándose en el *punching nazis* en pos de una acción rápida y directa, vendría remozada con la primera aproximación de la saga al anacronismo de la mano del lanzamiento meses más tarde de la precuela 'Spear of Destiny', donde tendríamos que recuperar la Lanza del Destino de manos de un Führer obsesionado con el oscurantismo y la magia negra para terminar luchando con el mismísimo Ángel de la Muerte por el derecho a ser dignos de portarla. Final bombástico que, aunque hasta el cuello de delirios fantasiosos, situaba como jefe final a un demonio con el mismo nombre con el que se le conocía a Josef Mengele, médico y oficial alemán de las SS al cargo de los campos de concentración de Auschwitz, en un paralelismo que difícilmente se puede atribuir a la casualidad.

Tras continuar el periplo en 3D de la saga hundiéndose hasta la cintura en la fantasía y lo paranormal con 'Return to Castle Wolfenstein' (2001) y el largamente esperado 'Wolfenstein' (2009), la saga dio un vuelco cambiando lo sobrenatural por la tecnología y la ciencia, desarrollando una línea temporal donde la Alemania →

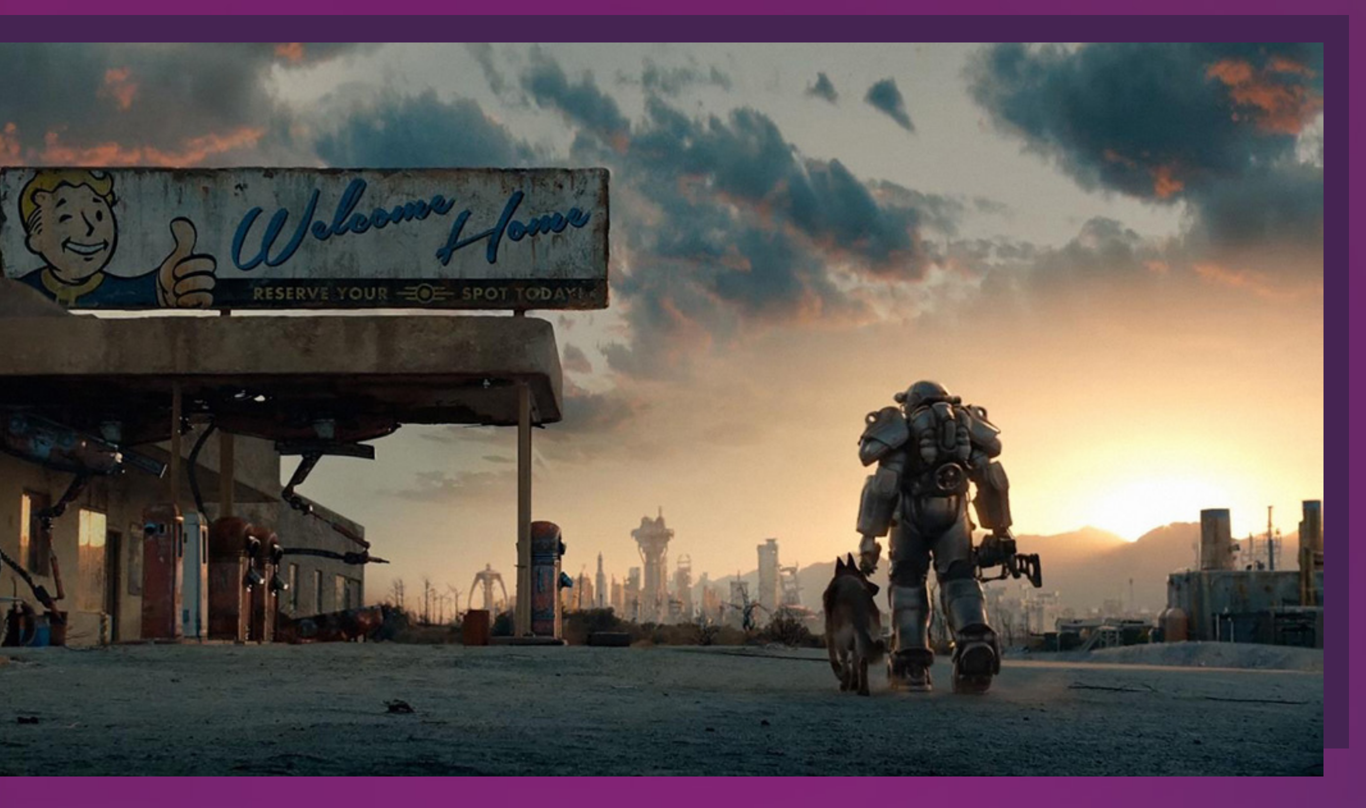


*En orden de aparición: 'Wolfenstein: The New Order', 'Wolfenstein 3D' y 'Wolfenstein II: The New Colossus'.*

nazi consigue la dominación mundial mediante el desarrollo de robots y supersoldados. La franquicia nunca ha ido más allá del *leitmotiv* de Aldo Raine en 'Malditos bastardos' en cuanto a profundidad, pero si bien sus primeras entregas se circunscribieron a un contexto marcado por las consecuencias de la madre de todas las guerras y el consecuente estrés postraumático, su última reimaginación, denominada 'Wolfenstein: The New Order', vería la luz en 2014 sin saber que junto con su secuela de 2017, 'Wolfenstein II: The New Colossus', tendría la oportunidad de reivindicar la ficción interactiva como vía de escape para todos aquellos ciudadanos preocupados por la consolidación de ultraderechistas desvergonzados como Trump, Putin o Bolsonaro. Erigirse como la alternativa para que podamos sentir como nuestro, por un día, el puñetazo a Richard Spencer. Y es que a lo largo de la trama de los juegos desarrollados por MachineGames descubriremos que a los nazis no les hizo falta conquistar la totalidad de Estados Unidos, puesto que el supremacismo blanco ya estaba allí cuando llegaron. Mediante narrativa ambiental, descubriremos cómo muchos americanos denotaron alivio al librarse de la *degenerada* cultura de negros y judíos, purgas alemanas mediante. ¿Os resulta familiar?



En un vídeo promocional donde se entrevistaba a varios desarrolladores de MachineGames, se podían oír afirmaciones como las de Arcade Berg, *senior game designer,* en las que aseveraba, no falto de sorna, que «los nazis suelen funcionar bastante bien porque todos podemos estar de acuerdo en que son los malos. A nadie le preocupa eliminarlos por completo». Jerk Gustafsson, productor ejecutivo, lo dejaba aún más claro entre sonrisas de confianza: «A ver, ¿quién no querría matar nazis? (...) Hemos implementado un hacha. Se pueden hacer un montón de cosas con un hacha y un nazi». Y es que a veces es posible intentar disimular las implicaciones políticas de una obra —Ubisoft lleva aseverando la apoliticidad de obras basadas en escritos de Tom Clancy una vergonzante cantidad de tiempo— pero hasta en la acción más despatarrada podemos encontrar trazas de realidad. Cuando saltó la polémica por centrar la publicidad prelanzamiento de 'The New Colossus' en la subversión de los eslóganes que decoran el *merchandising* de Trump, Pete Hines, vicepresidente de Bethesda Softworks, no escurría el bulto: «En el juego, liberar América es el primer paso para liberar al mundo. Nuestra campaña (de *marketing*) se apoya en ese sentimiento, y por desgracia resulta que resuena en los eventos que están ocurriendo en el mundo actual». El juego fue lanzado el 27 de octubre de 2017. En agosto de ese mismo año, cientos de nacionalistas, neonazis e incluso miembros del Ku Klux Klan tomaron las calles de Charlottesville en Virginia para protestar por la retirada de una estatua en honor a un héroe del bando confederado de la guerra civil americana. Todos recordamos las imágenes de un coche bajando a toda velocidad embistiendo la manifestación antifascista que había surgido para contrarrestar la marcha supremacista. Y con ello, me viene a la mente una última frase de Pete Hines: «No nos preocupa manifestar que estamos en el lado correcto de la historia».




## LA VIDA EN UN MUNDO TRAS EL FIN DEL MUNDO

No hay nada más evocador que lo que hay más allá de lo desconocido. Hace no tanto, nuestros antepasados imaginaban dragones al otro lado del abismo donde terminaba la Tierra, y más atrás dibujaban nuestro planeta como el centro de un universo gobernado por un Dios antropomorfo que debía regirlo todo, pues otra cosa era inconcebible. ¿Y qué pasaría si un día se acaba la civilización tal y como la conocemos? La consecuencia es lo fascinante, pero la causa es lo interesante. Cuando en la ficción todo se va a la mierda, hay un patrón que se repite: ocurre El Evento, la sociedad colapsa, y de sus cenizas renace un mundo peor, habitado por supervivientes, oprimidos y opresores. A este tipo de narrativas simplonas pero efectivas se adhieren obras como 'The Last of Us', donde encarnamos a un padre despojado de familia que sólo quiere seguir con su vida hasta que la vida no quiera seguir con él y que queda atrapado entre la poca humanidad que recupera cuidando de Ellie, una niña que podría ser la cura del mundo, y una civilización que ha sido reclamada por la Tierra, convirtiendo a la humanidad en plantas carnívoras y relegando a la sociedad a la eterna disputa entre un gobierno totalitario y un grupo rebelde. Juegos como 'Rage' o 'Mad Max' ni siquiera lo intentan, conformándose con mostrar mundos devastados reinados por extravagantes villanos, sin ahondar demasiado en la coyuntura social que pueda brindar varias capas de lectura más allá del sálvese quien pueda que permita la acción más frenética y disparatada.

Con esta parte del especial macerando en mi subconsciente se dio la casualidad de que en una de esas raras veces en las que veo la tele pasaron un anuncio de 'Fallout →

*Página anterior: 'Wolfenstein II: The New Colossus'; arriba: 'Fallout 4'.*


Nuka Cola
Lucky

76'. Una señal divina, pensé. Era cortito: idea, luces, explosiones, impulsos eléctricos, epilepsia cerebral. De fondo suena 'Wouldn't It Be Nice' de The Beach Boys estableciendo el tono. Los protagonistas observan, entre ilusionados y orgullosos, la tremenda seta nuclear que crece en la lontananza rodeada de estelas de humo de misiles que cruzan el cielo como *chemtrails* en la gran ciudad. La letra de la canción reza «Happy times together we've been spending, I wish that every kiss was never ending, oh, wouldn't it be nice?». En mi cabeza, sin embargo, Evaristo canta «Johnny tira los pepinos oyendo *folk* americano, es nuestro campeón». Objetivo cumplido. *Vault Boy Wants You*. Pero dándole vueltas, me resultó curioso comprobar que uno de los elementos del *endgame* de 'Fallout 76' consista en pulverizar a tus enemigos —recordemos controlados por personas al otro lado del cable de red— para obtener *loot* legendario y acceso al jefe final, cuando hace no tanto 'Fallout 3' hacía de una simple bomba nuclear abandonada en el centro de una población cualquiera una de las mejores misiones ya no sólo del juego, sino de la historia del medio. Hablamos de The Power of the Atom, claro, aquella línea argumental secundaria que nos hacía decidir en última instancia si reducíamos la ciudad de Megatón a ceniza radioactiva o dejábamos que siguiera formando parte de la silueta del yermo. Esa decisión no era baladí: el juego nos la tiraría a la cara en repetidas ocasiones, haciendo de nosotros una persona respetable en caso de haber desarmado la bomba o convirtiéndonos en algo peor que los mutantes que habitan la tierra calcinada. Mal karma, la gente nos repudiaría, e incluso la cinemática final cambiaría, recordándonos la atrocidad que habíamos cometido. Por aquel entonces incluso se llegó a modificar el código del juego, eliminando la posibilidad de activar la cabeza nuclear para la llegada del juego a Japón, país muy concienciado con el tema por razones evidentes. Así de relevante era.

'Fallout' siempre ha sido una saga que tuvo la libertad de acción para el jugador en mente —herencia de tener su origen en un *remake* del 'Wasteland' de una Interplay que ya no tenía los derechos de la propiedad intelectual, por lo que nunca llegó a ser— pero no carente de consecuencias. Como afirmaba R. Scott Campbell, uno de los arquitectos originales de la primera entrega y encargado entre otras cosas de escribir la ambientación, historia y personajes: «Queríamos que el jugador pudiera hacer lo que quisiera en el juego y sufrir las consecuencias por ello. ¿Qué robas una tienda? Ese vendedor no volverá a venderte nada. ¿Que acribillas a balazos a un pueblo? Los guardias te atacarán cada vez que vuelvas. ¿Matar niños? Claro, pero te ganarás la reputación de *mataniños*, y nadie en todo el juego (excepto los más depravados o desesperados) te hablará lo más mínimo. Si quieres ser un villano, serás tratado como tal». →

*Izquierda: concept art de 'Fallout 4'.*
*Abajo: explosión atómica en 'Fallout 3'.*



A un arrebato de los dedazos grasientos de Big Mac de Donald Trump de la tercera gran guerra, resulta tétricamente curioso comprobar cómo la saga 'Fallout' ha ido evolucionando a lo largo de los años, resultando ser en cierta manera un reflejo, lo quiera o no, del devenir del contexto sociopolítico del mundo. La franquicia nació en 1997 como un juego basado en un mundo en el que los años cincuenta nunca terminaron y el curso de la historia desembocó en un holocausto nuclear provocado por el choque entre EE.UU. y China. Las consecuencias de tal devastador incidente *eran* el juego. La interacción entre los supervivientes, el renacimiento de la civilización, la lucha por un futuro. Contemplar el despertar una nueva distribución sociopolítica dividida en facciones como la organización militar tecno-religiosa La Hermandad del Acero, el ejército de protección civil denominado Minutemen de la Commonwealth o el Enclave, autoproclamado heredero legítimo del gobierno federal de los Estados Unidos. Y las consecuencias de actuar para unos u otros. En 'Fallout 3' tendríamos la posibilidad de decidir el destino de una cabeza nuclear, una decisión dramática. Y a estas alturas de la saga, Bethesda ya habla de «bucle nuclear» al referirse a la capacidad del jugador para, resolviendo un intrincado pero divertido puzle de recolección y desencriptación de códigos, desbloquear la posibilidad de obliterar de un plumazo nuclear a otros jugadores de West Virginia como parte del listado de *features* de 'Fallout 76'. La disonancia de ver en el último título de la franquicia posapocalíptica más satírica que los primeros en salir de los refugios nucleares desde La Gran Guerra, designados con la tarea de reconstruir la civilización, se lían a pepinazos nucleares como divertimento es algo escrito desde una despreocupación por el contexto real en el que se ubica el juego que resulta, cuanto menos, relevante para configurar el marco en el que la tensión mundial florece sin control.






«*SHOOTERS*, RTS, *INDIES* PIXELADOS O INCLUSO JUEGOS CON ELEMENTOS *SURVIVAL* Y *ROGUELIKE*, CUALQUIER GÉNERO DEL ESPECTRO ES VÁLIDO PARA EXPLORAR UN FUTURO POSIBLE»



# LA VIDA EN UN MUNDO QUE NO ES PERO PODRÍA SER

Al *cyberpunk* le pasa un poco como a los ochenta: lo hemos idealizado tanto durante años que casi nos apetecería que esa fuera nuestra realidad. Pero admitámoslo: ni queremos que vuelvan los cardados o las hombreras, ni queremos el auge de las megacorporaciones y el esclavismo tecnológico. Aunque ya tengamos algo de eso. Quizá visitando el bar 'VA-11 Hall-A', bar *cyberpunk* y brillante simulador de camarero futurista y *kawaii* de Sukeban Games, podríamos hacernos la idea equivocada de lo atractivo de un futuro entre neones, implantes, historias *noir*, música *synthwave* y cócteles de colores extravagantes. Pero, para compensar, podríamos seguir la noche en el 'The Red Strings Club' de Deconstructeam, garito de moda en un futuro dominado por las corporaciones y las inteligencias artificiales donde el dueño traficante de información y *barman* del alma y su amado, *ciberactivista* y pianista, urden un plan para derrocar la opresión de los de arriba y sufren las consecuencias. Pero todos estos mundos no serían posible sin, entre otros, la llegada en el año 2000 de un título capital para el medio.

Decía Warren Spector que «los videojuegos no van sobre decirnos cosas. Si quieres contarle cosas a la gente, escribe un libro o haz una película. Los juegos son diálogos. Y un diálogo requiere que ambos participantes pongan de su parte de vez en cuando». Tiene sentido viniendo de uno de los padres —en plural a petición de un Spector cansado del culto al autor— de juegos como 'System Shock' o 'Thief', títulos que anteponen la interacción a la exposición. Sus mundos son medievales o de ciencia ficción, pero todos están abiertos a nuestra libre interpretación. La saga 'Deus Ex', probablemente su creación más famosa si se debe destacar una sola, nace de una pequeña modificación en la historia para plantear un futuro en decadencia pero creíble. Lo peor de las temáticas e historias que trata la distopía *cyberpunk* es que envejecen preocupantemente bien. El escritor jefe del equipo de desarrollo, Sheldon Pacotti, deja constancia de ello: «Supongo que siempre he tenido a un populista en mi interior. No puedo hablar por el resto del →

*Página anterior: 'Fallout 76'. Arriba: escena de 'Deus Ex: Mankind Divided'.*



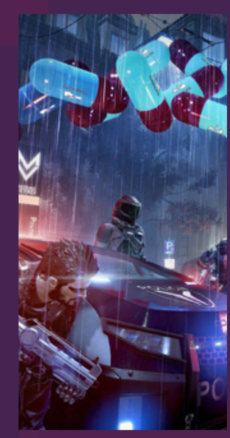
La Estatua de la Libertad en 'Deus Ex'.

equipo, pero incluso antes de la crisis económica de los *dosmiles* ya me preocupaba con la pequeñez del individuo en comparación con las corporaciones modernas y los gobiernos. Es complicado ser dueño de tu vida e identidad cuando ni siquiera ves las caras de la gente que decide si tu trabajo existe o no». Si obviamos los elementos de ciencia ficción pura como los implantes tecnológicos, lo que nos queda es una serie de suposiciones sociopolíticas más sólidas de lo que nos gustaría. Que la ausencia de coches voladores no nos impida ver el bosque de monopolios. El dominio de las corporaciones a través del control de los canales de noticias, la brecha insalvable entre ricos y pobres, el papel fundamental de las farmacéuticas en la sumisión de las clases bajas... a veces la ficción supera a la realidad y nos deja datos como que en la Nueva York del clásico de Ion Storm hasta el detalle más nimio termina siendo una tétrica predicción. Si miramos el *skyline* de la ciudad, observaremos la ausencia de las torres gemelas. La explicación no es esotérica sino técnica: en el proceso de optimización de recursos muchos edificios del fondo fueron eliminados por ahorro de memoria, lo que por trama se justificó como que fueron derruidas en un acto terrorista. 'Deus Ex' fue lanzado en el año 2000, uno antes del infausto 11S.

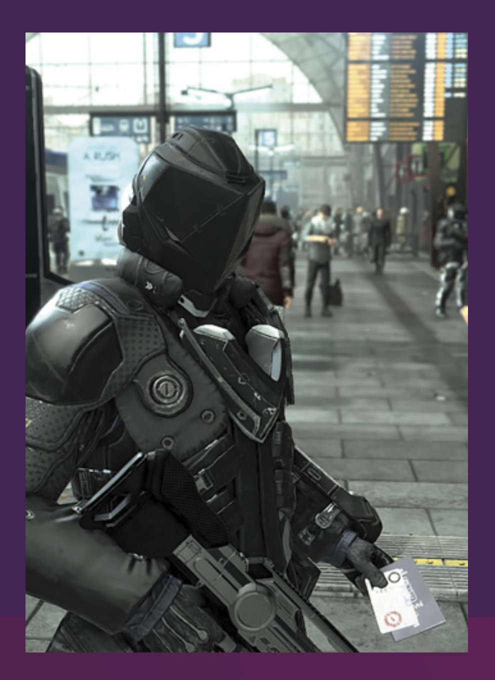
Una de las claves para que estas historias funcionen tan bien es colocarnos como personaje al mismo nivel en el que estamos como jugador medio. JC Denton y Adam Jensen, los protagonistas de la saga Deus Ex, hacen gala de nombres con referencias mesiánicas y son personas con resolución y aumentos que les permiten actuar más allá de la capacidad de una persona normal, sí. Pero su condición es la misma que la nuestra: son humanos de clase baja. En el caso de primero hablamos de un matón de tres al cuarto y en el caso del segundo, un (ex)policía desencantado y harto de la clase alta. Pringados correveidiles con brazos de fibra de carbono. Aun con esta cercanía, es fácil quedarse en la superficie de la representación sociopolítica de 'Deus Ex: Mankind Divided', la última entrega de la saga, y enarbolar la crítica feroz ante aquel cacareado «Augs Lives Matter», tan desafortunado como bienintencionado. El juego, que ignoraba nuestro final elegido en 'Human Revolution', traía de vuelta a un personaje tan carismático como agotado, y para rematar la faena fue partido por la mitad en una de esas decisiones comerciales difíciles de entender, dejando la historia no ya en un *cliffhanger* sino directamente incompleta, poniéndolo fácil para no tomárselo muy en serio. Pero si miramos un poquito más allá y aceptamos el viaje que nos propone, recorrer tanto Golem City, el gueto para aumentados a las afueras de Praga, como la propia capital de la República Checa en el año 2029, nos encontraremos con escenarios pequeños, pero tan detallados que reflejan un ecosistema futuro posible en tan sólo unas pocas zonas. Ni siquiera necesita poblarlo de innumerables personajes no jugables, puesto que las mejores historias nos serán narradas de forma na-

tural cuando la arquitectura del lugar nos incite a la exploración.

El mundo que construye la última entrega de la saga es mucho más interesante y efectivo cuando se aleja de los paralelismos literales con la realidad y los vaivenes de una trama principal de conspiraciones y giros argumentales manida y poco inspirada, y nos sumerge en su universo a través de la narrativa y sus mecánicas. Misiones como The Harvester, donde investigaremos el asesinato de una persona aumentada, ya que el policía al cargo del caso se verá obligado a escurrirlo en la pila de no prioritarios por presiones de los de arriba, hablan más y mejor de cómo es el mundo que habitamos como Adam Jensen que mil *posters* en las paredes. Se trata de una de las misiones más redondas, puesto que nos obliga a recorrer prácticamente todas las zonas de esta Neo Praga, y es ahí donde sufriremos en nuestras propias carnes el estado de la sociedad que nos rodea. Si pasamos mucho tiempo andando por las calles, seremos retenidos una y otra vez por fuerzas de seguridad que, al ver nuestros aumentos, nos obligarán a detenernos e identificarnos en unas escenas cinemáticas que no tendremos forma de saltar, haciéndonos vivir una diminuta porción de la opresión que viven el resto de habitantes. Como digo, el viaje entre zonas se puede hacer andando, claro, porque para eso estamos jugando un *im-* →



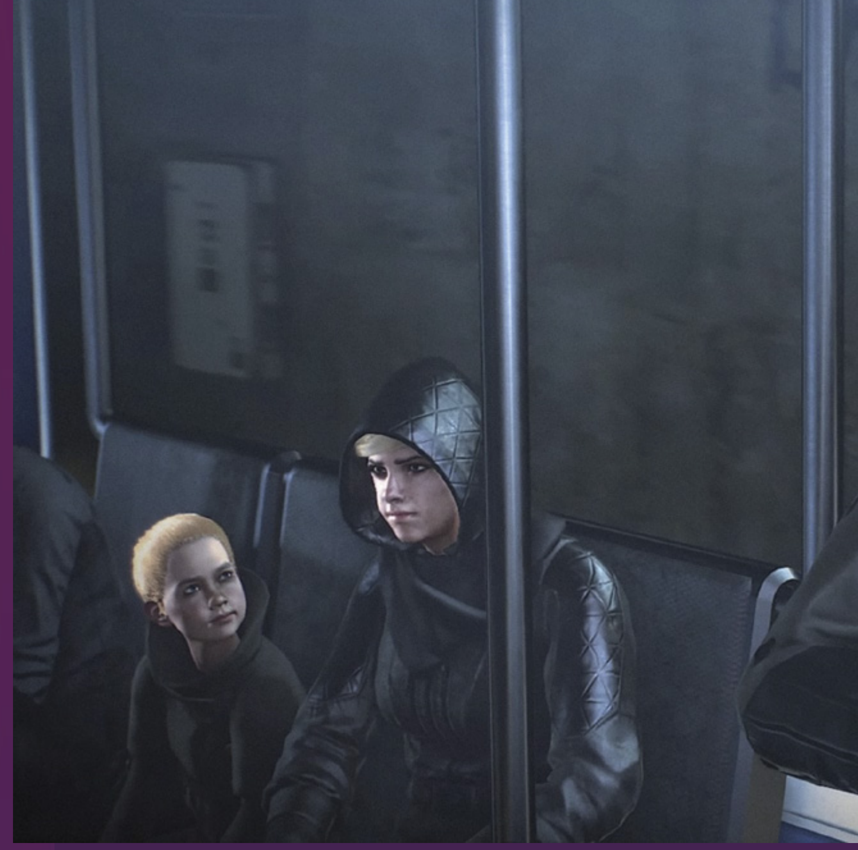
*Izquierda: arte promocional de 'Deus Ex: Mankind Divided'. Arriba, una captura ingame del mismo juego.*



> «UNA VEZ VISTO EL FUTURO, VÍVIDO COMO EL RECUERDO DE UN DÍA ESPECIALMENTE LÚCIDO, APAGAR LA PANTALLA PUEDE VOLVERSE UNA EXPERIENCIA CATÁRTICA»



*mersive sim*. Pero también podemos coger el metro. Un tren que ahora la autoridad ha decidido *ordenar*, que diría un *alt-right* con pintas en su canal de YouTube. Uno para los humanos, y otro para los aumentados. En la piel de Adam Jensen, humano de nacimiento, aumentado por necesidad, y agente de la autoridad que nunca pidió nada de esto, podremos coger uno u otro, y ambos harán mella en nosotros. Si viajamos con los humanos, tendremos que aguantar miradas de desprecio, de miedo o de indiferencia, mientras que, si viajamos en el de los aumentados, seremos sometidos de nuevo al cacheo constante e irritante por parte de las fuerzas y cuerpos de seguridad del estado de excepción. Esto, sin ser nuevo, pues podríamos remontarnos por ejemplo al brillante comienzo de 'Half-Life 2' y aquella maldita lata tirada en el suelo, sí supone cruzar el umbral entre delinear una sociedad y hacernos partícipe de la misma. Entre contar la historia y dialogarla con nosotros. Somos el héroe de este mundo porque no hay más remedio, pero experimentaremos las consecuencias de vivirlo.





*Capturas de 'Deus Ex Mankind Divided'.*



# LA VIDA EN UN MUNDO TRAS CONOCER LOS MUNDOS POSIBLES

Una vez visto el futuro, vívido como el recuerdo de un día especialmente lúcido, apagar la pantalla puede volverse una experiencia catártica. Proyectar los recuerdos del mundo simulado en el cristal de nuestra ventana, solapando nuestro universo con el imaginario, y hacer coincidir sus siluetas como si de papel cebolla se tratase. Tras asimilar las historias vividas, los personajes conocidos y las experiencias sentidas, podemos mirar incrédulos cómo hay más semejanzas de las que pudiera parecer si movemos un poco la lámina hacia los lados. O si la observamos desde un poco más lejos. *The big picture*. Varios de estos posibles se mezclan. Todos tienen algo de distopía, de ucronía, de *cyberpunk*. Incluso podemos estudiar sagas que nacen del rigor histórico, experimentan un evento anacrónico y derivan en una distopía con final posapocalíptico. Pero como en el que habitamos cada día, no es blanco o negro sino una escala de grises de un espectro tan amplio como factores afectan el marco sociopolítico que habitamos. El futuro (im)perfecto. Todo es mentira hasta que se demuestre lo contrario, pero también hay algo de profético en todas y cada uno de las vidas posibles que hemos jugado y jugaremos. Futuros inventados que crean espacios pesimistas pero cómodos desde la posición del observador. No acaban de pertenecernos. Cuando apaguemos la pantalla, todo habrá acabado. Todo estará bien. Pero todos esos mundos que habitan en la nube atesoran verdades incómodas y experiencias traumáticas codificadas en alguna tétrica sala de servidores, esperando convertirse en realidad y aguardando, agazapadas y disfrazadas de entretenimiento, el momento de reivindicar que sí, que estaban en lo cierto. Que tuvimos la oportunidad de aprender algo de ello, de no caer con la misma piedra, aunque la primera vez tropezásemos de manera ficticia. Que nos lo advirtieron.

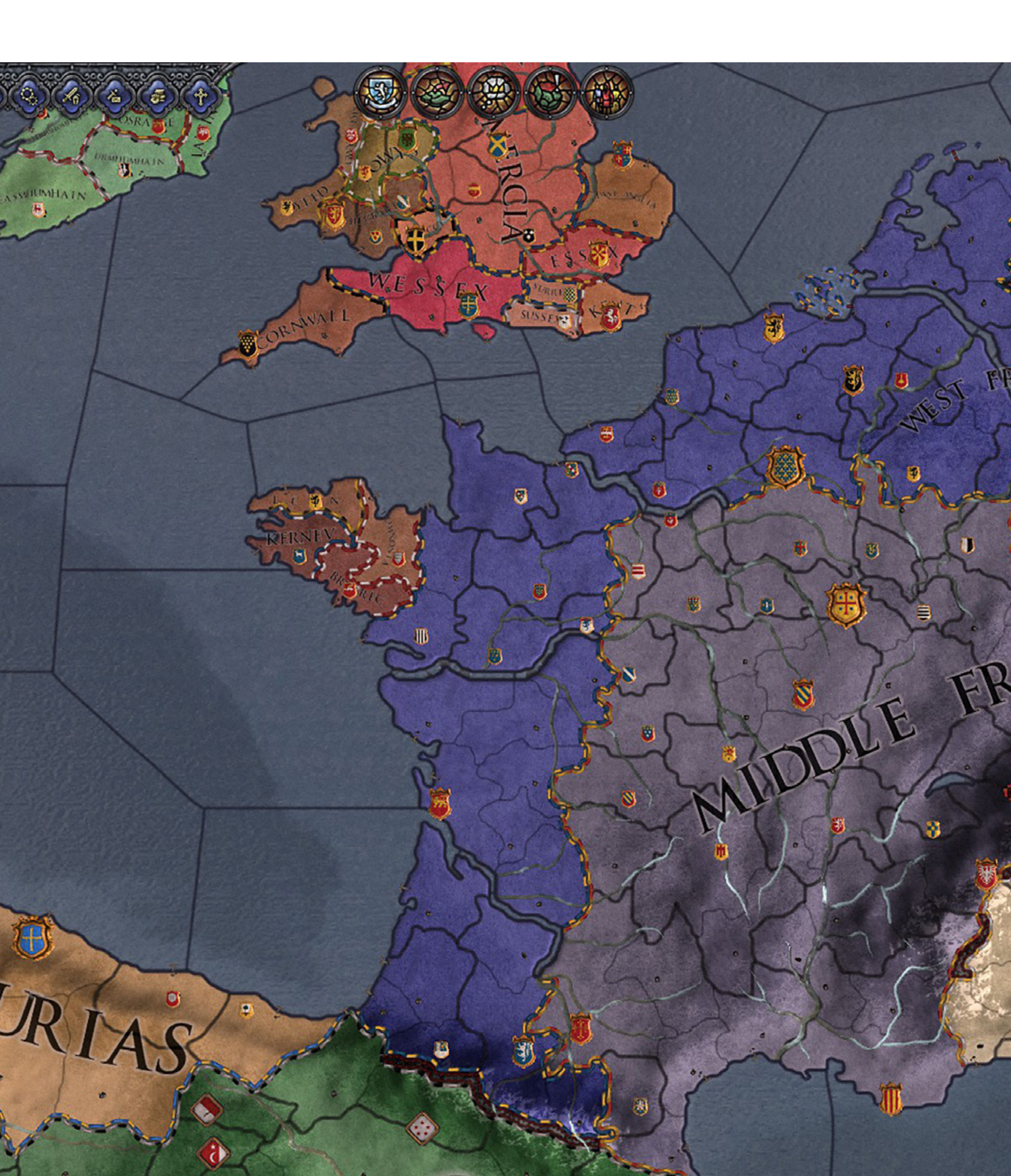



# Ni dioses ni reyes, solo el hombre

BIOSHOCK
Irrational Games / 2007
PC/360/PS3/PS4/One/iOS




El hombre elige, el esclavo obedece. Las duras palabras de Andrew Ryan resuenan en los por siempre húmedos rincones de Rapture, ahora sucios y violentos, anegados de jeringuillas usadas y regueros de sangre a medio coagular. La violencia y el desarraigo en sus grados más extremos, frutos de la mayor perversión del ser humano: su política. La exaltación del ego y la barbarie y degradación humanas contrasta con la calma y belleza tras el cristal reforzado: el fondo marino ejerce, ausente, de continente calmo y onírico para un contenido víctima de sus propias ambiciones y anhelos. Todos hacemos elecciones; pero al final, nuestras elecciones nos hacen a nosotros.


WESSEX
CORNWALL
ESSEX
SUSSEX
KERNEV
WEST
MIDDLE




# EL DÍA QUE UN CABALLO LLEGÓ A GENERAL

*por Victoria Belver*

Paradox Interactive es célebre por sus sagas de estrategia. Desde 'Hearts of Iron' hasta 'Europa Universalis', pasando por el más complejo 'Victoria'. Todas sus sagas requieren de un gran esfuerzo y dedicación para empezar a ser disfrutadas pero, una vez se les pilla el truco, su complejidad se convierte en el factor más atractivo de todos. Al pensar en el género *grand strategy*, nos viene a la mente a los más profanos que estaremos al frente de la diplomacia de una nación entera, pero nada más lejos de la realidad. 'Crusader Kings 2' apuesta por estar al frente de una dinastía —la cual podemos hacer más grande y poderosa, naturalmente— y extenderla para que dure entre los años 1066 (la batalla de Hastings) y 1453 (la Guerra de los Cien Años), aunque puede empezar en el 769 en caso de tener todas las expansiones. La partida, de hecho, termina cuando nos quedamos sin herederos: así de importante es prolongar nuestro linaje. →

Año 2018, mes de agosto, Día D. El equipo de GameReport se reunía alrededor de la mesa. Me presenté a la reunión de contenidos con una mezcla de malestar y mal humor. En el fondo, ya era consciente de lo que iba a pasar:

—Los lectores han votado que el próximo monográfico será sobre política. —Fernando Porta asentía, orgulloso de nuestro público, mientras Alejandro Patiño y yo nos mirábamos nerviosos. Advertí que los dos sudábamos como cerdos. Percibí una sonrisa triunfal a mi derecha, asentimientos generales en la sala. Su temática favorita había sido la más votada y yo, con cara de lela, me quedé allí plantada. No sabía ni por dónde empezar a quejarme.

—¿Pero cómo que política? Será una broma, ¿no? ¡Habíamos propuesto la temática de perros! ¿Cómo puede haber cosechado menos votos? ¿Pero qué clase de lectores tenemos? ¿¡Por qué hemos de dejar que la gente elija la temática si la escribimos nosotros!? —Caras de lástima. No hacía falta que lo dijesen en voz alta, sus ojos ya me lo decían: «*No quería ser yo quien te lo dijera, pero esta vez no vas a poder escribir el artículo de seis mil palabras de 'Tekken' que tenías en mente*».

Dios, cómo odio esto de dejar votar a la gente.

Pero no pasaba nada. Me dije: «*queríais política, ¿eh? Pues vais a tener política. Haré una partida a 'Crusader Kings 2' y, al menos allí, cumpliré mi fantasía de poder: que nadie me tosa cuando doy una orden. ¡Já! Veréis reinos enteros rendirse ante mí, y las guerras van a ser de la temática que YO diga*». Aunque, del dicho al hecho… hay un trecho.

Empecé una partida en 'Crusader Kings 2', y fue complicado, porque hay muchas expansiones tras seis años en continuo desarrollo, muchísimo contenido, posibilidades cuasi infinitas, y un montón de eventos que se pueden desactivar con tan sólo desmarcar un *flag*… pero claro, yo no sabía de qué iba todo eso antes de empezar. Así que, sin haber jugado a un *grand strategy* en mi vida, lo que realmente veía eran ventanas y ventanas con el desglose de millones de datos: que si Diplomacia, que si Marcial, que si tutores para mis hijos… ¿¡Invasiones aztecas!? ¿Aspiraciones de mi personaje? ¿Complots contra mí? ¿Qué es esto de los festivales de verano? ¿Iure? ¿Reclamaciones sobre reinos? Las interrogantes se acumulaban, pero pronto descubrí que mi dinastía tiene unos rasgos hereditarios que podría transmitir de padres a hijos cual pokémon, y me quedé con eso. ¡Já! Veréis mis *movimientos huevo* salir a la palestra.

Pese a las dificultades y a lo muy poco amable de su tutorial, entré. ¿Qué iba a hacer, si no? Una vez en materia, la recreación histórica es sorprendente. Puedes controlar a cualquier noble de la Europa de la época, y puedes tomar el control de prácticamente cualquier dinastía, aunque haya reinos mucho más complicados de controlar que otros debido a su religión, a su situación geográfica o a su forma de gobierno, entre otros factores. La aleatoriedad y la inclemencia del juego es también parte del atractivo: no es lo mismo estar al frente de tu dinastía con un general con cinco hijos y una cantidad de vasallos asumible que siendo la última heredera con ocho años, un regente eunuco cubriéndote las espaldas, y con todos los nobles queriendo arrebatarte el poder.






Personalmente, me atrajo —al igual que a toda la masa general que no tiene ni idea de juegos de Paradox, supongo— que hay un montón de eventos rocambolescos gracias al sentido del humor de sus desarrolladores. Así es como un matrimonio pueden ser rey y reina consorte el uno del otro (reyes de su propio país, monarca consorte en el de su pareja), declararse la guerra, pero estar casados y seguir teniendo hijos. Tu heredero puede convertirse en un oso, y puedes nombrar a tu caballo general si cumples todos los requisitos. ¿Qué es perder un poco de veracidad histórica si puedo ser una mujer lobo lesbiana? Posiblemente, 'Crusader Kings 2' sea el único juego en el que puedas convertirte al satanismo cuando una exótica vidente visita tu palacio y, obedeciendo sus órdenes y si todo sale lo bastante bien, puedes conseguir la juventud eterna alimentándote de tus hijos, o directamente la inmortalidad.

De esta manera, y a base de golpes, fui adentrándome en el juego, teniendo constantemente la sensación de que apenas estaba rozando la superficie. Casaba a mis herederos, ponía buenos tutores, pero todas mis guerras acababan mal. No tenía que meterme en batallas que no podía ganar, y tenía que tener contenta a la iglesia. Así que empecé lo que yo creí que era una estrategia magistral que culminaría conmigo restableciendo el Sacro Imperio Romano en algún momento del futuro.

Pero las cosas de una en una. Así que me senté con el consejo a discutir nuestros próximos movimientos, cuando tras mi reclamación sobre el territorio vecino, hiciera estallar una guerra que yo ganaría triunfalmente.

—El consejo ha votado que no podemos declarar la guerra al condado vecino. —Mi primo segundo asentía, orgulloso de nuestro ducado, mientras el Maestro de Espías y yo nos mirábamos nerviosos.

A mi derecha el Capellán se frotaba las manos y yo, con cara de lela, no sabía ni por dónde empezar. ¿Cómo que no íbamos a declararle la guerra? Tenía suficientes levas contratadas, tenía dieciséis de Marcial, tengo mi *casus belli* y soy la maldita duquesa. ¿¡Qué más necesita esta gente!?

Pero no hizo falta que me lo dijeran, porque ya lo pude leer en sus ojos: «*Hay tres miembros del consejo que no están de acuerdo con declarar una guerra, porque no les has sobornado lo suficiente*».

Dios, cómo odio esto de dejar votar a la gente.



# MORALEJA POLÍTICA EN EL TRÓPICO

*por Fernando Conde*




ILUSTRACIÓN: JUAN RUBÍ

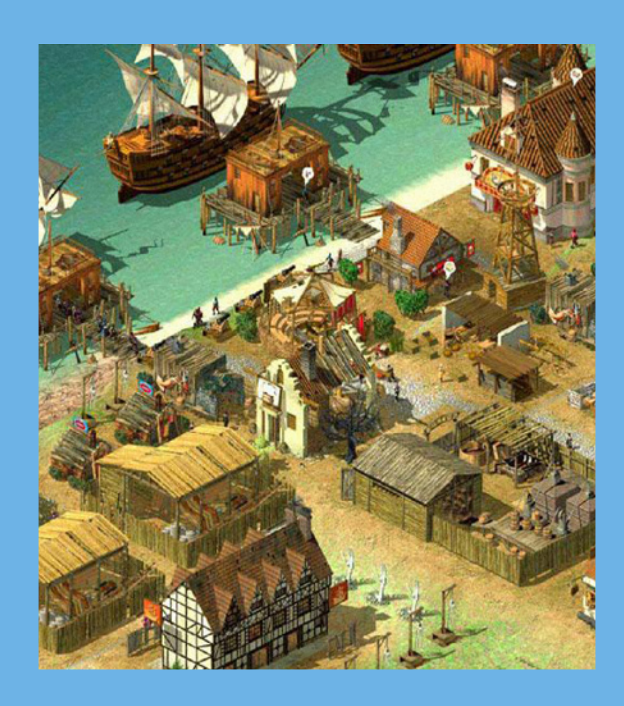
**Es difícil dudar del atractivo de los países tropicales: están bendecidos por el sol y un clima razonablemente suave la mayor parte del año, poseen mares transparentes y selvas lujuriosas ricas en vida, y están poblados por gentes cálidas. Fuera del telediario, los huracanes, las lluvias torrenciales, los volcanes, las enfermedades tropicales, los terremotos, la pobreza... son sólo una cara B que decidimos, de manera más o menos consciente, obviar cuando pensamos en ellos.** →

Pocos lugares muestran tanto el contraste entre lo bueno y lo malo como los países situados en los trópicos, y sus habitantes no son ajenos a este fenómeno: los países caribeños han sido, históricamente, campo abonado para las dictaduras de todo signo, las desigualdades y el sufrimiento humano que estas circunstancias implican. Un contraste tan descarnado entre el *sol, playa y riqueza* y *pobreza y sufrimiento* que probablemente sólo haya una manera de evidenciar lo absurdo de su existencia además de exponerlo en toda su crudeza: usar el humor como caballo de Troya para meterlo en nuestras acomodadas cabezas y hacerlo explotar dentro.

Por ello, cuando me enfrenté —hace casi diez años ya— a la tarea de editar en España e Italia el retorno y puesta al día de la franquicia, desarrollado por Haemimont Games, mi primera pregunta fue si me estaba enfrentando a un juego de humor o a un juego de crítica política. No es pregunta baladí: lo segundo puede hacerse con lo primero, y a la hora de llevar un título así al mercado, lo que se quiere es adaptar el juego al territorio objetivo para que parezca que ha sido concebido por nativos pero conservando la intención original del autor.

El caso es que la duda era lícita: el componente político de 'Tropico' no es algo que la gente de PopTop, sus desarrolladores, se hayan esforzado por disimular o introducir sutilmente. La portada —por lo menos una de sus versiones— del primer título de lo que acabaría siendo una saga incluye la imagen inconfundible de un Fidel Castro caricaturizado o, por lo menos, reducido al estereotipo universalmente reconocido del dictador latino. Sin embargo, no hay que haber leído muchas entrevistas con Phil Steinmeyer —fundador del estudio y uno de los responsables del juego— para captar una intención más irónica y gamberra que activista: 'Tropico' *sólo* quiere ser un simulador económico, un juego de *management*, en el que la política meramente juegue el papel de ambientación. O esa era la idea.

El juego no ayuda a despejar la duda, pues aunque al principio parezca lo contrario, gira en torno a los habitantes de la isla: da igual que optemos por servirles o no, ellos serán siempre el elemento principal a



tener en cuenta para nuestra toma de decisiones. Decisiones como la gestión el suelo, las materias primas, uso del presupuesto, los decretos que promulguemos... Es decir, desde el momento cero, lo hayan querido o no sus diseñadores, 'Tropico' es todo política.

Pero claro, 'Tropico' es también todo humor. Los títulos originales parecen una sátira centrada en los dictadores bananeros y una crítica ligera —pero incisiva, como es casi inevitable en cualquier humor social o político medianamente inteligente— a las sociedades de los países que los sufren. Nadie se libra. Ni los habitantes, ni los políticos de uno y otro signo, los religiosos, los intelectuales, los ecologistas... Ninguno queda a salvo de quedar ridiculizado por las situaciones que se dan sencillamente simulando, sin ningún tipo de lubricante, las interacciones que se dan entre todos estos actores en un juego de poder que aparece ante nuestros ojos como circular y que cada uno de esos actores percibe como centrado en ellos mismos.

La entrada de Haemimont en la franquicia a partir del tercer título no suaviza en nada la carga de ironía política. Los búlgaros, acertadísimos a la hora de traer 'Tropico' a los tiempos modernos, parecen instilar en

la saga ese viejo chiste ruso que decía «Stalin nos mintió sobre el comunismo, pero nos dijo la verdad sobre el capitalismo», algo que es más visible con la introducción, a partir de esta tercera entrega, de nuevos polos de poder extranjeros —como Europa u Oriente Medio—, facciones —los nacionalistas y los *lealistas*— y de una pléyade de personajes que ponen cara a las diversas facciones de la isla y de allende los mares, representando la personalización de una visión cínica y desencantada sobre la política. En ese sentido, son las continuaciones de Haemimont, con un simulador económico y de gestión muy superior y un motor de *city building* de primera clase, las que a mi parecer consiguen plasmar mejor el *zeitgeist* mundial.

Pero llevo ya un rato de rollo y no acabo de llegar a ninguna conclusión. ¿Es un juego de humor o es un juego de política? Ya tengo claro que tengo los dos elementos. Uno es necesario y surge de la propia simulación: para gestionar una isla, su economía, su sociedad, sus relaciones internacionales, no me queda otro remedio que hacer política. El otro es una capa añadida a propósito por sus creadores: el humor de este título es algo más que una pátina, y se entremezcla hábilmente con el resto de componentes del juego. Así que estando clara la intención humorística, la duda es si su objetivo es meramente proporcionar un entretenimiento o hay algo más de fondo, una intención crítica, un mensaje.

Y cuanto más jugamos a 'Tropico', más vamos a sospechar esto último. Es más, aunque realmente no hubiese intención alguna en sus creadores, todo nos lleva a pensar que 'Tropico' se convierte en una crítica definitiva a la política o, más bien, a los políticos. Y lo es por una sencilla razón. Al final, lo asumamos o no, todas nuestras acciones girarán en torno a un objetivo muy claro: la conservación del poder.

Da lo mismo que nos alineemos a la derecha o a la izquierda, da igual que nuestras políticas sean totalitarias o demócratas, da igual que potenciemos a los intelectuales o a la iglesia: al final, siempre acabaremos enfrentados a la necesidad de evitar que el pueblo —o alguna potencia extranjera— acabe con nuestro mandato, ya sea por las buenas o por las malas. Al final, el pueblo será sólo un medio para nuestro gran fin: perpetuarnos al mando. →






Y aquí es donde el juego muestra en toda su crudeza lo intrincado del juego político, lo alejado del interés general que puede llegar a estar. Si no tenemos al pueblo bajo control, nuestra carrera será de corta duración. Si somos totalitarios, el miedo a nuestra policía y a nuestro ejército puede bastar para tenerlos contenidos. Si somos demócratas, dependeremos de la *manipulación*; la forma más directa de tener al pueblo a nuestro lado, favoreciendo a las facciones mayoritarias. 'Tropico' nos vuelve a dejar claro que al final en la política se hace todo por el pueblo, aunque no sea para el pueblo.

Nuestras *políticas*, perdón, nuestras decisiones, también influenciarán qué facción —o facciones— tiene más adeptos, es decir, más poder. Desde el uso de subvenciones directas hasta potenciar el tipo de edificios que más alinea a nuestros habitantes en una dirección o en otra, nuestras acciones sembrarán semillas diferentes en cada caso. Potenciar a los intelectuales tendrá un buen resultado en el desarrollo de nuestro país, lo que mejorará la felicidad de nuestro pueblo, pero éstos tienden a ser menos manipulables y sumisos. Potenciar a los religiosos nos facilita tener al pueblo resignado, pero va a impactar en otros



> «LO QUE ‘TROPICO’ CONSIGUE ES ENFRENTARNOS A QUE LA POLÍTICA DEJA DE SER UN CAMPO DE DEBATE Y SE CONVIERTE EN UN JUEGO DE DECISIONES CON CONSECUENCIAS»

factores como el desarrollo y el turismo. Los nacionalistas son aliados fieles y leales a quienes tener de nuestra parte, pero contentarles implica medidas como restringir la llegada de inmigrantes, la savia económica de la nación, cosa que a los capitalistas, los que más influyen en el desarrollo económico, no les sentará nada bien. Por el amor de Dios, si hasta hay una facción, los *lealistas*, que se cabrearán con nosotros cuando cedamos a las presiones de cualquier otra facción porque considerarán que nuestro poder ha sido socavado.

Cuanto más intenta ‘Tropico’ darnos opciones, más patente queda que todo da igual: que la forma en la que lleguemos al poder, los orígenes personales de nuestro personaje, la ideología que profesemos... Todo pasa a un segundo plano ante la *necesidad* de conservar el poder, que condicionará toda nuestra política. Si jugamos lo suficiente, el juego acabará por sustituir cualquier intento de alinearnos con alguna ideología o forma de entender el mundo por un espíritu práctico que enorgullecería al mismísimo Maquiavelo.

En resumen, que ya tengo una conclusión: incluso aunque la idea confesa de toda la serie ‘Tropico’ sea usar la política como mera excusa o ambientación para desarrollar un simulador económico y social o un juego de gestión al uso, es imposible sustraerse a la sensación de que la crítica política explícita lo impregna todo. Aun así, no diría tanto como que los diseñadores hayan mentido en sus intenciones; más bien, creo que si ‘Tropico’ consigue ser una crítica tan mordaz, una ridiculización tan efectiva de la política y los políticos, es por un efecto accidental provocado por su precisión a la hora de presentarnos ante la realidad cotidiana de la política; no de la política ideológica, académica o filosófica, sino de una *realpolitik* más de andar por casa, la política chusquera de los políticos reales, que vemos día a día en nuestros telediarios.

Como en ciertas películas infantiles, en ‘Tropico’ siempre hay más de lo que los ojos ven, con lecturas entre cínicas y directamente duras de momentos históricos o de decisiones que podemos perfectamente extrapolar a la realidad política de cualquier país moderno, recubiertas —o como dije antes, más bien entreveradas— por la pátina de humor que recubre toda la saga y que nos responsabiliza, al final, de hacer la interpretación *moral* correspondiente.

Lo que, en mi opinión, ‘Tropico’ consigue, sea a propósito o sin quererlo, es enfrentarnos a una situación en la que la política deja de ser ese campo de debate, esa excusa para participar en una batalla de heces en Twitter, y se convierte en un juego de decisiones con consecuencias. Hacernos ver que cualquier acción, por idealista o inevitable que nos pueda parecer, puede ser el resultado de una manipulación o incluso parte de la misma. Y que una vez alguien tiene el poder en sus manos, sea con la mejor o la peor de las intenciones, quiera hacerlo o no, es casi inevitable que acabe dejando sus convicciones a un lado —como decía el gran Groucho Marx, «estas son las mías, si no le gustan tengo otras»— en pos del objetivo final, sin el que no es posible política alguna y que acaba convirtiéndose en el objetivo principal de todo político con éxito: conservar el poder.

# EL RELOJ DEL APOCA-LIPSIS

Dave Theurer | Missile Command |



*por Israel Fernández*

***«Es muy difícil toparse con un desarrollador que no tenga ni un solo recuerdo de 'Missile Commander'. O su otro clásico, 'Tempest'»***

**Meggan Scavio,
presidenta de la Academy
of Interactive Arts
and Sciences (AIAS)**

ILUSTRACIÓN: EZEQUIEL SONA



# EL AUTOR

## 1. EXPLOSIONS? EXPLOSIONS!

David Theurer nació en Fergus Falls (Minnesota), una de esas ciudades de pendientes ligeras que sacan de quicio a los tenistas. La *memorabilia* podría darnos una primera lección cargada de electricidad: Fergus Falls fue víctima de uno de los tornados más feroces desde que se tiene registro, allá por 1919. Un 22 de junio, a la hora del café, destrozó casi doscientas casas. Tras la visita del gran ciclón, en el núcleo urbano apenas se mantuvo en pie la iglesia baptista de la comunidad negra. Pero no hubo hecatombe durante la infancia del joven David, acaso anhelo: desde el laboratorio de química que su padre tenía instalado en el sótano, ya de niño fabricaba explosivos de contacto y pequeños cohetes que subían apenas unos metros para acabar convertidos en un amasijo de chapas llameantes.

Su vida estudiantil transcurrió sin accidente y su pasión por el fuego se mantuvo implacable. No en vano entró en la universidad con ese afán. Aunque en el Wheaton College de Chicago no elaboraban bombas, más bien le enseñaron a titular mediante análisis volumétrico —el rollo de rociar gotitas con una pipeta sobre una bureta—. La Física al menos le reportó la oportunidad de jugar con objetos reales, pero según avanzó el grado hacia materias más teóricas como la Física Nuclear y de Partículas, Dave sintió que estaba alejándose de la realidad, estudiando algo fuera del contacto humano. Bueno, ¿hay algo más humano que una bomba atómica? A dos años de terminar la carrera, cambió a Psicología.




Aquí fue donde aprendió sobre las motivaciones y rudimentos que producen las adicciones. Ingeniería del comportamiento, conductismo y otras hierbas. Técnicas que puso a prueba en sus experimentos con palomas y materia prima en su formación como desarrollador de videojuegos. Aquí también fue donde entró en contacto por primera vez con un ordenador. En clase, gran parte del análisis estadístico se calculaba de forma manual, a lápiz y papel. «Eso es ridículo, aquí tenemos esta computadora». Así que aprendió a usarla: recibió un manual de FOCAL y la experiencia le fue tan bien que, tras graduarse, acabó trabajando para el centro de procesamiento de datos de la universidad durante un semestre. Poco después encontró trabajo en Bunker Ramo, una compañía que construía sistemas informáticos para supermercados. Por aquel entonces ganaba nueve mil dólares al año en calidad de programador *junior*. Y descubrió el amor: una noche de cachondeo fue con unos amigos al bar y allí jugó a 'Pong'. «Eso es lo que quiero hacer». Un *eso* hecho por Atari. ¿Qué era Atari? Al día siguiente fue



*Más arriba: las consecuencias del tornado Fergus Falls después del 22 de junio de 1919.*






Arriba: fotograma de la película 'The War Game'.

a la biblioteca en busca de respuesta. No encontró nada y lo dejó correr.

Cuando el negocio dejó de ser boyante, durante 1976 se mudó a California con la promesa de un puesto en National Semiconductor. Apenas habían pasado seis meses de aquella noche cuando uno de los tipos de su oficina renunció y acabó de gerente de programación en Atari. Sí, *esa* Atari. Dave no necesitó ni entrevista, fue contratado de inmediato. Y aquí van los logros: de 1978 a 1990, Theurer trabajó en el *pinball* virtual 'Solar War' (1979); en la revisión para cuatro del clásico arcade para dos jugadores 'Atari Football' (1978); en 'Missile Command' (1980); en 'Tempest' (1981); en 'I, Robot' (1984); en 'APB: All Points Bulletin', de 1987, un 'GTA' de mundo abierto publicado diez años antes que éste donde manejamos al agente Bob en su cumplimiento de la ley, arrestando a los distintos infractores y recolectando donas para extender el límite de tiempo diario; y, finalmente y en calidad de *support programmer*, 'Pit-Fighter' (1990), uno de los primeros juegos de lucha en hacer uso de la digitalización de actores —un par de años antes que 'Mortal Kombat'—. Dicho con otras palabras: tres de los considerados diez mejores juegos de la empresa son suyos.

La Atari de 1977 no era la factoría boyante de un lustro después. Ni contaban con herramientas de diseño gráfico. El modo de proceder era emparejarse con un diseñador de *hardware* y crearlo todo a partir de cero: escribir el sistema operativo, las herramientas para hacer los gráficos, el sonido, etcétera. La pauta no podía ser más rudimentaria: haz esto, haz aquello. Y ese primer juego era *fútbol americano*. «Odio el fútbol», respondió Theurer. «Eres nuevo aquí, juega al fútbol». Así que el chaval se puso a escribir, y en cuatro meses ya tenía una *demo* operativa. Y mientras un puñado de veinteañeros se



Fotografía de Dave Theurer. Fuente: GDC Awards.

pasaban el día depurando el juego y sudando tinta con los dichosos *trackballs* de la época, a Dave le llegó otra petición: «los rusos están atacando EE.UU. Con misiles nucleares. Tu trabajo es defender el país». Ese juego sería 'Missile Command'. En efecto, ni el nombre ni la idea son suyos: el *manager* de Dave, Steve Calfee, en calidad de *junior designer*, lanzó la petición. Ground Zero, The End y Armageddon fueron otros nombres en la baraja —este último partía como favorito por su sonoridad, pero acabó descartado con la sospecha de que todo el mundo acabaría escribiéndolo mal—. El presidente de Atari y antiguo director de ventas de Allied Leisure, Gene Lipkin, propuso 'Missile Command'. El resto es historia.

Pero su éxito se cobró un precio: Theurer vivía cerca del Centro de Investigación Ames, en Mountain View. Desde allí despegaban algunos Lockheed U-2, aviones de vigilancia a gran altitud, y su arranque sonaba como el rugido de una bomba atómica. ¿Y cómo es eso? Como el final de la vida. Su eco entraba por las ventanas y allí estaba Dave, empapado en sudor frío, confun- →

diendo pesadilla con realidad, el hedor vívido del azufre que corroe la carne subiéndole a la garganta, el vibrato de una masa incolora que reventaba desde las montañas de Santa Cruz hasta Sunnyvale. Pesadillas que se repitieron durante un año después de terminar 'Missile Command'. No detonó ninguna ojiva, pero su vida personal quedó afectada. Por su metodología habitual, ese juego fue tanto un exorcismo como la causa de sus desequilibrios.

«MR. THEURER SABÍA QUE ESTABA HACIENDO HISTORIA. ES SÓLO QUE ESTABA DEMASIADO OCUPADO HACIÉNDOLA»

## 2. HIJOS DE LA TEMPESTAD

En la casa de la Gran A había una regla para novatos, con perversión denominada Theurer's Law: «ningún diseñador consigue publicar su primer juego». Una ironía que no persiguió a Theurer y que lo puso contra las cuerdas: o su segunda creación alcanzaba las cotas de 'Missile Command' o se jugaba el puesto. La empresa apostaba por una cultura de la competitividad un tanto voraz. Si no creabas pronto tu gran idea, otro se te adelantaría. Theurer se sabía con talento y recursos, pero cada vez que comenzaba el proceso creativo de un proyecto no era capaz de salir de él hasta que terminaba. Tendía a sumirse en un trance laboral que lo arrastraba día y noche.

En Atari organizaban sesiones de *brainstorming* donde el equipo de desarrollo tomaba notas y elegía las mejores ideas para validación. Cualquier *dev* podía lanzar su línea maestra a la Coin Operated Division. Y cualquier *dev* podía elegir del catálogo alguna previamente aprobada. Éste era un cuaderno físico regularmente actualizado. Dave escogió una tal «'Space Invaders' en primera persona». Una idea entre diecisiete y una referencia propuesta el 6 de febrero de 1980, en alguna de las reuniones a las que Dave no pudo asistir porque dedicaba todas las horas del día a ultimar 'Missile Command'. Dos semanas más tarde se presentó con una *demo* que no gustó a nadie. «¿Tienes alguna otra idea?». Y Dave respondió: «tengo una pesadilla donde los monstruos están saliendo por un agujero del suelo y tengo que matarlos antes de que salgan a la superficie y me maten». Otra vez, los demonios y el calor de California. 'Space Invaders' dentro de un tubo: *tube shooter*, según la nomenclatura oficial. Las primeras pruebas hicieron vomitar al equipo. Y no por malas: aún hoy lidiamos con la sensación de mareo en RV y RA. Y cada usuario cuenta con un distinto umbral de tolerancia a la cinetosis. Theurer dio con la solución sencilla: el tubo vectorial pasaría a ser un espacio estático, y sería el jugador quien se movería alrededor del borde superior.

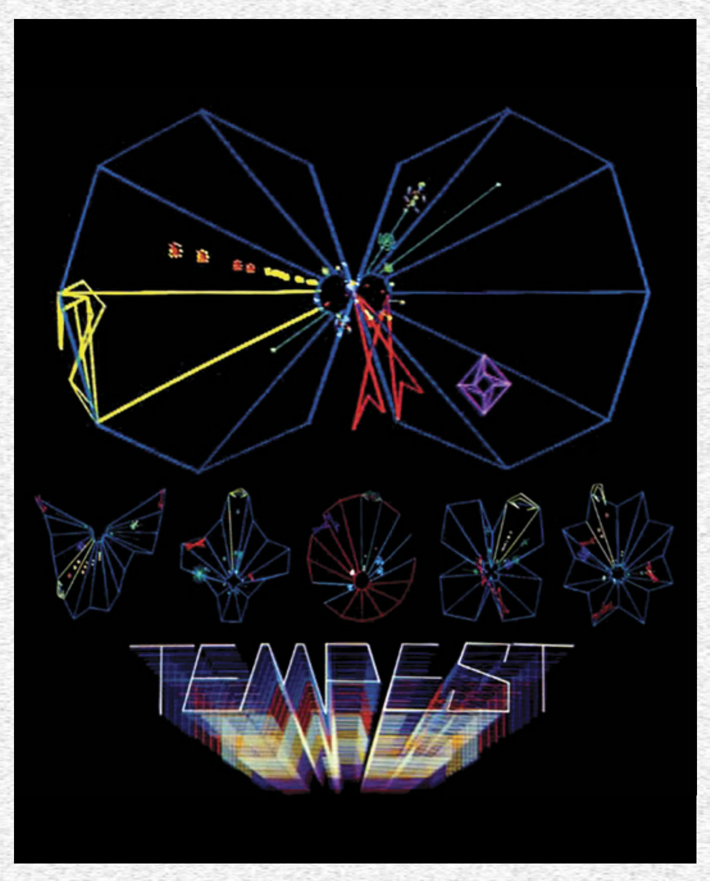




Tanques soviéticos apuntando al punto de control Charlie en el Muro de Berlín. Más arriba: Operación Plumbbob, evento Priscilla. Bomba de 37 kilotones detonada en Nevada el 24 de junio de 1957.

Theurer siguió con sus maratones de tres o cuatro días sin dormir en una empresa y un tiempo donde a nadie le importaba que fueses a trabajar en pantalón corto y con la mandíbula ligeramente desplazada de su órbita natural. 'Tempest' nació como






'Rez', resultado de una *rave* de algoritmos. Innovador por las bravas: primer juego en la historia con selector de dificultad, la versión nativa fue ejecutada en un monitor Wells Gardner Quadra-Scan 6100, primero en el mundo capaz de producir gráficos vectoriales de varios colores. Y el juego era tan exigente con el *hardware* que, una vez en plena presentación, parte de la placa saltó como un puñado de palomitas. Era un *software* que acababa destruyendo los monitores donde se ejecutaba, como esos troyanos que aceleran la GPU hasta achicharrarla. Nacido bajo el nombre Aliens Vector durante mayo de 1981 —y posteriormente Vortex, hasta junio—, a finales de otoño solo quedaba esperar el trabajo de los ilustradores. Un éxito mayor que el de 'Missile Command'. De 14 000 a 25 000 *cabinets* instaladas. Y si 'Missile Command' sería padre de toda una generación —a saber: 'Warlords' (1980), 'Commando Raid' (1982), 'M.A.D.' (1982), 'Armageddon' (1983) o 'Repulsar' (1983)—, 'Tempest' lo sería de cualquier *arcade* donde la geometría parta en primer plano: 'Gravitar' (1982), 'Black Widow' (1982), 'Space Duel' (1982) o incluso 'Major Havoc' (1983). Una herencia recogida por un tal Jeff Minter, el genio esquizoide que tomó el sustrato original y lo llevó hasta 'TxK', 'Space Giraffe', el renacer de 'Polybius' o el inasible 'Tempest 4000', devolviendo un material de pesadilla a su ecosistema natural: los cascos de realidad virtual.

Mr. Theurer sabía que estaba haciendo historia. Es sólo que estaba demasiado ocupado haciéndola. La cualificación de pionero siguió con su siguiente proyecto, 'I, Robot', precursor en usar objetos sólidos tridimensionales y primero en implementar control de cámaras. Por aquel entonces sólo existía una tecnología similar: la Special Interest Group on Graphics (Siggraph), creada por el Instituto Tecnológico de California. Sus vecinos. 'I, Robot' se adelantó a los trucos del *super scaler* de 'Space Harrier' y plantó un infierno de balas donde un gran ojo acusador vigilaba nuestra acción e incluso nos golpeaba entre parpadeo y parpadeo. Y aquí fue donde David encontró su nueva vocación, mientras ayudaba a crear 'Doodle City', la versión de 'I, Robot' para «las personas que no les gustan los videojuegos»: una herramienta de gráficos 3D para pintar objetos, rotarlos, y después reproducir el resultado. →




*Material promocional durante el lanzamiento de 'Tempest' en 1981.*

Hacia la Navidad de 1989, Theurer estaba quemado de sí mismo, harto de dar patadas y trabajar en cada apartado de cada nuevo juego. Su nómina le seducía a seguir, la parte divertida había muerto. De los primeros días programando desde cero pasó a escribir rutinas para solucionar problemas gráficos en la minicomputadora VAX —de arquitectura CISC—. Y sentía que aquello se le quedaba corto. Su amigo Allan Murphy renunció a la empresa y Theurer le ayudó a desarrollar herramientas gráficas para su Macintosh. Del cubículo a trabajar en remoto para Macromedia, en casa con su Mac y la primera versión de THINK C. De 1990 a 1997, Dave se volcó como desarrollador *freelance* en la herramienta DeBabelizer. Varios amigos artistas le llamaban y pedían nuevas funciones en aplicaciones gráficas y él se encargaba de crearlas. Por 299 dólares, en enero de 1993 nacía comercialmente DeBabelizer, publicada por Equilibrium Technologies. Y los medios especializados de la época la galardonaron como una de las *suites* de procesamiento de gráficos más versátiles. Compañías de la industria cinematográfica llamaron a su puerta. Llegó a tener una lista con ochocientas peticiones distintas. El padre de Applescript y, rizando el rizo, abuelo de Unity3D, había encontrado un nicho de negocio décadas antes de que el sintagma «la idea de vender funcionalidades en lugar de aplicaciones» contase con aceptación popular.

Theurer, alejado ya de los videojuegos, trabajó de 1997 a 2000 como programador en la recién fundada MetaCreations, en un grupo de nuevas características para las herramientas de procesamiento de gráficos Soap y Goo. Desde diciembre de 2002 hasta la actualidad (dieciséis años), Theurer ha trabajado en Citrix, como codiseñador y programador principal de GoToMeeting, GoToWebinar y GoToTraining. Citrix se encarga hoy día de crear herramientas para trasladar aplicaciones y estaciones de trabajo a la nube, de virtualizar, colaborando con Microsoft y su plataforma Azure, principal fuente de ingresos del gigante de Redmond. Las líneas escritas bajo su código están presentes en miles de seminarios y conferencias semanales. Sobre sus quimeras apocalípticas no queda rastro. O no sabemos, porque David lleva años sin conceder entrevistas, celoso de su vida privada y alejado de pretéritos baños de multitudes. →

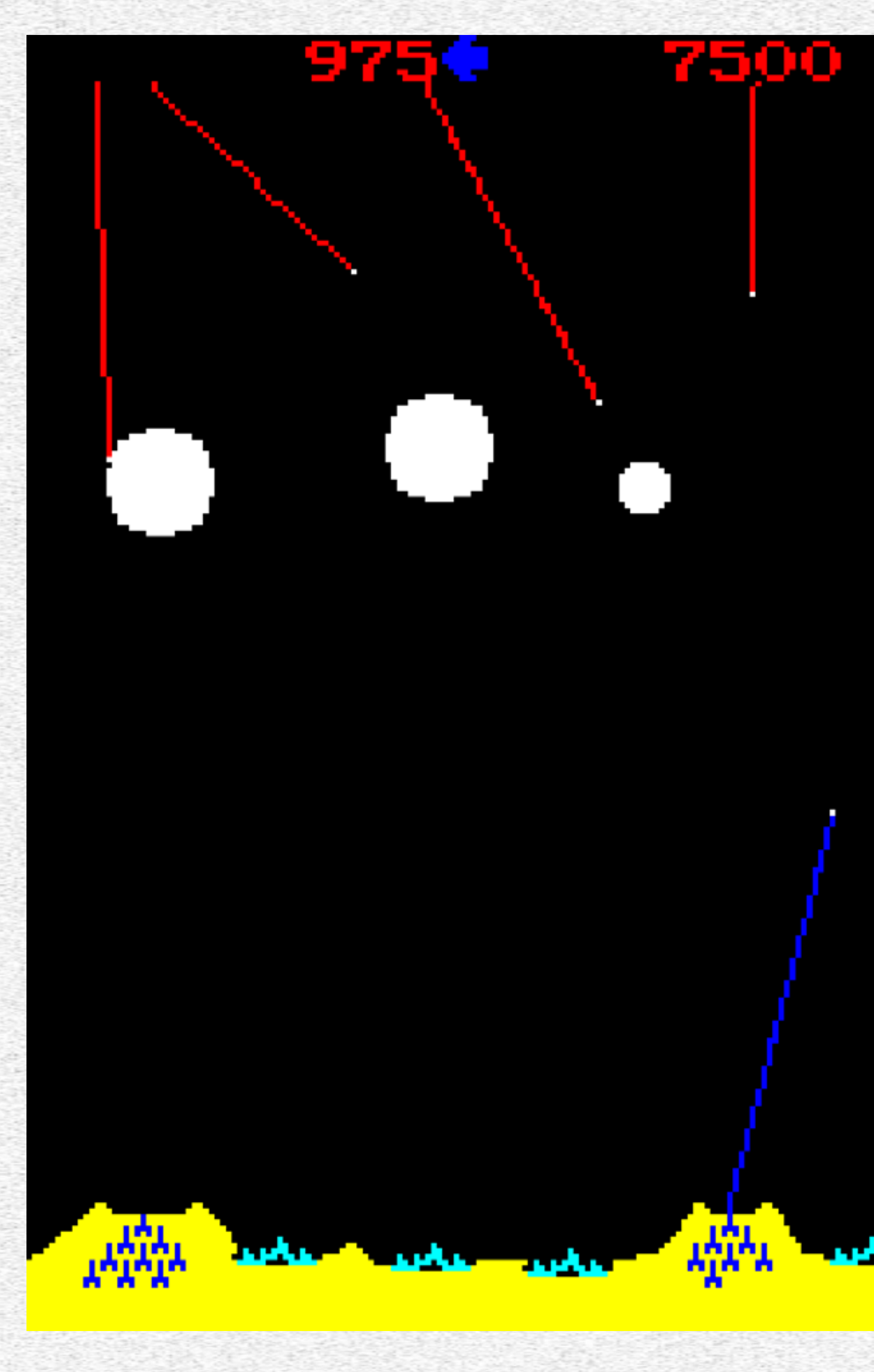
> «‘TEMPEST’ ACABABA DESTRUYENDO LOS MONITORES DONDE SE EJECUTABA, COMO ESOS TROYANOS QUE ACELERAN LA GPU HASTA ACHICHARRARLA»



# LA OBRA

'Missile Command' es un videojuego arcade de estrenado el 4 de julio de 1980, Día de la Independencia de EE.UU. Dos años después llegaría a Atari 2600, programado por Rov Fulop. En 1999 se estrenaría una versión para Game Boy Color. El original fue escrito en lenguaje ensamblador para ejecutarse en el MOS 6502, un microprocesador de 8 bits capaz de correr FORTH. 11 kB de RAM en total. La primera vez que lograron montarlo y depurarlo lo llevaron al Oasis de Palo Alto, un bar-karaoke típico de la zona. Enseguida un grupo de personas formó corrillo por ver aquello. Se amontonaban y hacían cola por jugar a ese prodigio en doce colores.

En cuanto a género, 'Missile Command' podría considerarse un *bullet hell*. No sería difícil emparentarlo con la mitología de Cave. Es decir, un *shoot 'em up* de oleadas enloquecedoras, adictivo, donde las limitaciones nominales nos obliguen pensar en cifras brutas: para hacer una tortilla hay que romper algunos huevos. El tiempo es el valor troncal de todo arcade. Pero nuestra acción es puramente defensiva, como en 'Tetris'. No hay contraataque ni *power-ups*. Los japoneses fueron pioneros en exorcizar el demonio nuclear: Mothra, Jigoku o Godzilla emergían de las profundidades con afán destructivo para curar el corazón podrido de una sociedad que, a duras penas, entendía el sentimiento de culpa. «Nuestra osadía trajo nuestra destrucción como pueblo». 'Missile Command', por contra, está más cerca de un *tower defense*, como 'Plants vs. Zombies'. El final de cada partida es idéntico e inevi-






*Capturas de 'Missile Command' en su versión arcade. En pequeño, vinilo editado por Kid Stuff con historias en audio basadas en 'Missile Command'.*

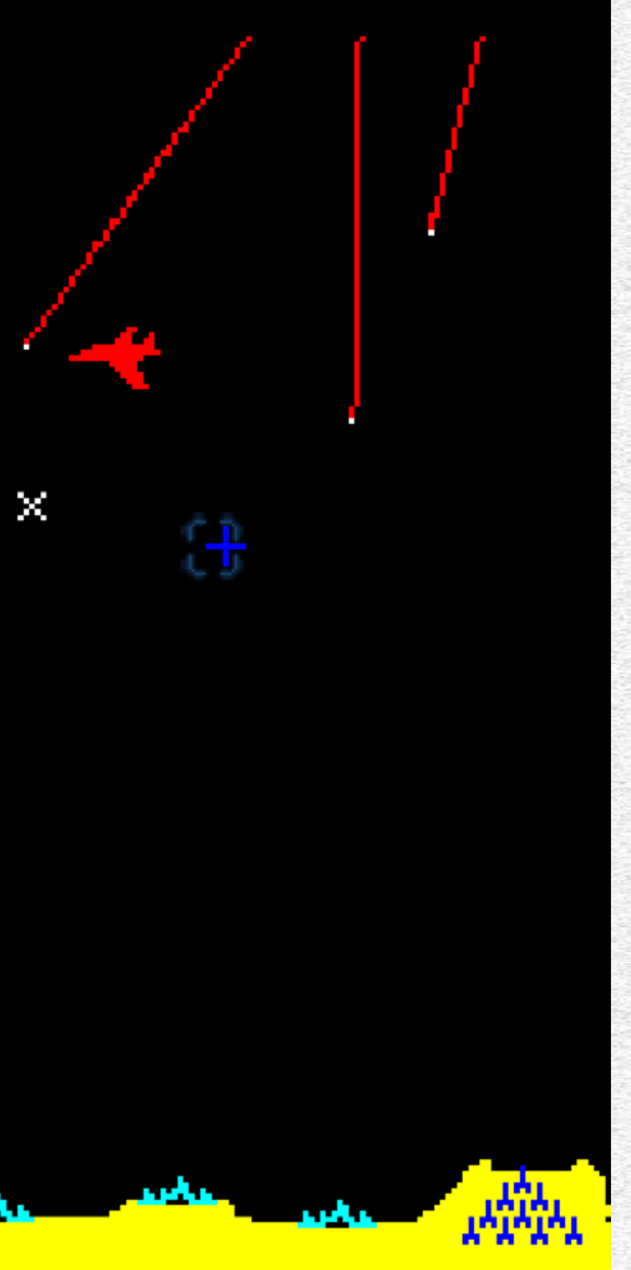


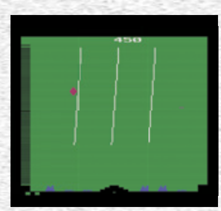



table: unos poquitos píxeles menos sobre cada una de nuestras ciudades, evocando la ruina nuclear, escombreras de cemento sin nombre propio.

¿Y cómo se juega? Como todo *arcade*, fácil de entender, difícil de dominar. Una lluvia armada apunta hacia seis enclaves. Nuestras balizas no son ilimitadas, debemos encararlas hacia las estelas de los misiles enemigos. Los proyectiles van cayendo sin tregua, nosotros podemos arriesgar y apurar para dar con la bisectriz, el momento de intersección donde varios misiles se encuentren. Optimización de lanzamiento. Cada cinco niveles podemos reestablecer una ciudad destruida; además, recibimos premios por munición sobrante. El *mundo 1* cuenta con 17 fases. De la 18 a la 34 estaremos en el *mundo 2*. Ese es todo el juego. Lo que sigue, el infinito: los colores irán cambiando, aumentará la velocidad y cantidad de misiles, a los que se suman satélites, pequeños cuerpos explosivos que no dejan estela y son más difíciles de cazar. Un esfuerzo que nos recordará a ese intento por tapar una fuga bajo el fregadero sin haber cortado la llave general del agua. Resistiremos hasta que no podamos más. Es su forma de hablar sobre la guerra nuclear: no hay vencedores. La lenta y epiléptica explosión final irá devorando fondo negro hasta rotular un THE END. Olvídate del *game over*, la guerra nuclear no es ningún juego. Y el →

**Simplifica, colega**

Frente al exceso actual donde megalodones de 100 GB venden ocio al peso, 'Missile Command' responde a sus limitaciones como aquel quesito amarillo y glotón o ese fontanero ataviado con gorra por estricta necesidad. En la hoja de planificación hubo submarinos disparando misiles a la costa, cada ciudad tenía nombre propio —Eureka, San Francisco, San Luis Obispo, Santa Bárbara, Los Ángeles y San Diego— y eran abastecidas mediante trenes. Si el enemigo disparaba a las vías de comunicación, esa base quedaba desprovista de balizas. Incluso el primer mueble montó seis bombillas que brillaban intermitentemente indicando el estado de salud de cada capital. Anonimizar la geografía universalizó su mensaje: cada jugador defiende su hogar.



*Capturas de 'Missile Command' en su versión para Atari 2600.*

jugador puede lavarse las manos: en su deber heroico ha hecho cuanto ha podido. Desde este rol no hay maldad, ni opresión, ni invasión, sino reacción defensiva ante violencia ajena.

*«Oh, ¿de dónde vienes, soldado,*
*escuálido soldado,*
*con armas fuera de mi alcance,*
*con armas tan letales*
*que el mundo ha de envejecer*
*y morir en el camino, si no se vuelve amable?»*
De 'Song of Three Soldiers' (1940),
Stephen Vincent Benét

En efecto, 'Missile Command' también es un juego político. Lo lleva escrito en sus genes. Para muchos historiadores, es el primero. Con la amenaza latente de una guerra nuclear ocupando la agenda

«VIVIMOS TIEMPOS DE PAZ ARMADA DONDE UN ESTORNUDO PUEDE DESEMBOCAR EN EL RÉQUIEM POLIFÓNICO DE MILLONES»



**Números brutos**

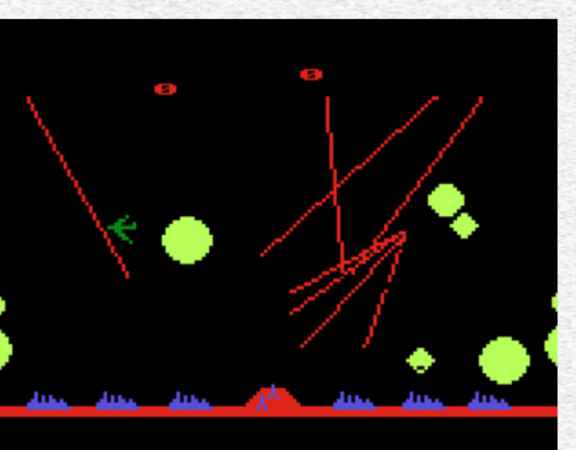
Los puntos son la economía de la partida, la medalla al servicio. Y la narratología interna de sus mecánicas nos inspira que, como heroicos defensores, aún podríamos aguantar un poquito más, apelando a las dos configuraciones vigentes: modo maratón y modo torneo. Así lo debió entender el estadounidense Roy Shildt y su récord de 1 695 265 puntos. Hasta que el británico Tony Temple marcó el 9 de marzo de 2006 una plusmarca mundial de 1 967 830 puntos. Durante años se batió a sí mismo hasta llegar a los 4 472 570 puntos. Muerte tras casi tres horas de juego ininterrumpido, en la oleada 256. Todo esto en torneo. En maratón de 56 horas ininterrumpidas, Victor Ali arrasaría con 80 364 995 puntos; y el documental 'High Score' registró la intentona de Bill Carlton por batirle. El sueco Victor Sandberg mantiene el hito actual, con 103 809 990 puntos tras 71 horas y 46 minutos de partida —con pausas—. Un récord que recuerda la máxima de casi cualquier arcade: el pique existe y persiste más allá del simple acto de jugar. ¿Nacerá de ahí la actitud violenta de nuestra especie, esa competitividad deportiva llevada al exceso de los lugartenientes?

*Bill Carlton tratando de batir el record de Victor Ali en el documental 'High Score'.*

periodística, con el éxodo televisado de cientos de veteranos afectadísimos ocupando cargos sin importancia en la pirámide social, en Atari hicieron trinchera acomodada de un dolor indeleble, obra de la imprudencia. «El horror, el horror», susurraba Marlon Brando interpretando al Coronel Kurtz en 'Apocalypse Now', una cinta recién retirada de la cartelera cuando Theurer comenzó a trabajar en 'Missile Command'. Y por falta de munición no será: según los cuadernos de la Federación de Científicos Estadounidenses, en 1986 había 70 300 cabezas nucleares operativas. Jamás hemos almacenado tanto poder destructivo, suficiente para borrar la faz de la tierra veinte veces seguidas.

Apenas siete años separan el primer videojuego del lanzamiento de la primera bomba atómica. 'Missile Command' dio origen a una corriente que prosiguió con 'Zarth' (Enix, 1983), 'Balance of Power' (Chris Crawford, 1985) o 'Trinity' (Brian Moriarty, 1986) —nombre de la primera prueba nuclear, llevaba a cabo el 16 de julio de 1945—: la guerra nunca es solución, no es medio, sino fin. La muerte cataliza la ruptura definitiva entre la coherencia de cualquier fundamentalismo y sus asideros culturales. En palabras de Todorov, «el ser humano no termina en los límites de su cuerpo, sino que incluye una relación con sus iguales». Y la Guerra Fría ejemplifica de manera prístina ese *tug of war* entre dos superpotencias y sus respectivas alianzas. Nos hace ver que la geopolítica que gobierna nuestro planeta está a merced de los dos matones del barrio, en jurisdicción de un ente abstracto que decidirá el futuro de nuestra existencia.

Más aún, se sospecha que la influencia del juego, principalmente entre salones californianos, se propagó hasta las altas instancias gubernamentales. La Iniciativa de Defensa Estratégica fue un programa propuesto por el cuadragésimo presidente de los Estados Unidos Ronald Reagan. Un proyecto de investigación y tecnología para la creación de un escudo defensivo en caso de ataque soviético con misiles balísticos intercontinentales. Ni la tecnología ni el presupuesto acompañaron a un programa que en marzo de 1983 era poco menos que ciencia ficción. No en →





*Arriba, 'Missile Command' para la familia de computadoras Atari 8-bit. Abajo, cabinet abandonado. En la página siguiente, versión arcade de 'Missile Command'; en pequeño, pantalla de título de la versión para Game Boy Color.*

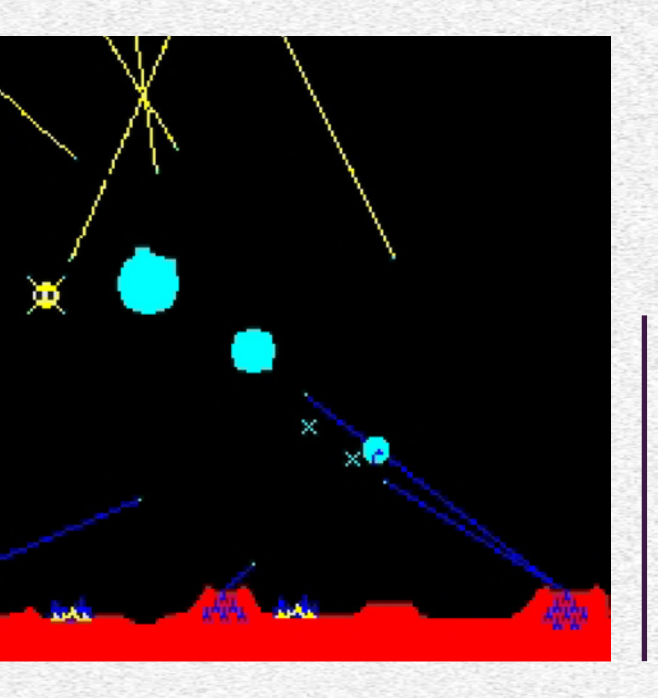
vano fue popularmente conocida como 'Star Wars'. Entonces era frecuente escuchar una frase: la tercera guerra mundial será la última.

'Missile Command' es un juego sin ápice de ironía. La ironía, ya se sabe, ese herbicida, demasiado cáustica para considerarla herramienta educativa, demasiado herética para aplicarla a cualquier contexto significativo. Norteamérica, el establo más fotografiado del mundo, se había alejado de la ironía en pos de metáforas bastante explícitas. El Doomsday Clock, o Reloj del Apocalipsis, fue diseñado en 1947 por la pintora Martyl Langsdorf bajo una petición del boletín Atomic Scientists. Una representación pictórica donde exhibir cuánto tiempo nos queda antes de la medianoche, entendida esa hora bruja como fin de la humanidad por obra y gracia de una hecatombe nuclear. En enero de 2018, este reloj se ajustó treinta segundos más adelante, a dos minutos para la medianoche. El perenne cibercrimen, las políticas de Corea del Norte, el cambio climático y el mismísimo gobierno de Donald Trump como nodos de causa. Nunca antes habíamos estado tan cerca del final desde la Guerra Fría y, más específicamente, durante el invierno de 1953, cuando se ajustó a cinco minutos de las 00:00. En 1991, con el fin de la Guerra Fría y firmado unilateralmente entre Washington D. C. y Moscú el START (Tratado de Reducción de Armas Estratégicas, ya extinto), el reloj alcanzó su mayor distancia del final: diecisiete minutos.

Aunque podemos —y debemos— atribuir los ciclos de psicosis y pesadilla recurrente de David Theurer a su metodología de trabajo, sin periodos de *desconexión*, aún necesitamos un ejercicio cronestésico para entender la dimensión completa de la Guerra Fría. El resumen es sencillo: a medida que la Guerra de Vietnam se recrudece y la imagen de la joven nación se empacha de malos acuerdos comerciales, China llama a la puerta para invadir el sur de Vietnam. EE.UU. responde por

**Segundas partes nunca fueron mejores**

'Missile Command' no tuvo iteraciones. ¿Por? La informática aceleró las reglas y azuzar el Magic Mouse de Mac es mucho más cómodo que voltear la bola de seguimiento. Poner a dos jugadores protegiendo las mismas seis bases es como jugar un tenis a dobles con, también, el doble de bolas a devolver. El área de defensa es un estrecho espacio comprendido entre el marco superior y la superficie de nuestras bases. No hay frontal suficiente para planificar estrategias. No hay forma congruente de conceptualizar un 'Pong' a doce bolas y seis palas. Sí hubo varias tentativas: misiles MIRV, ciudades con escudo temporal y más capas de complejidad. La única secuela afín se denominó 'Liberator', un mueble para dos jugadores y enfrentamiento cara a cara. ¿No se supone que somos defensores?



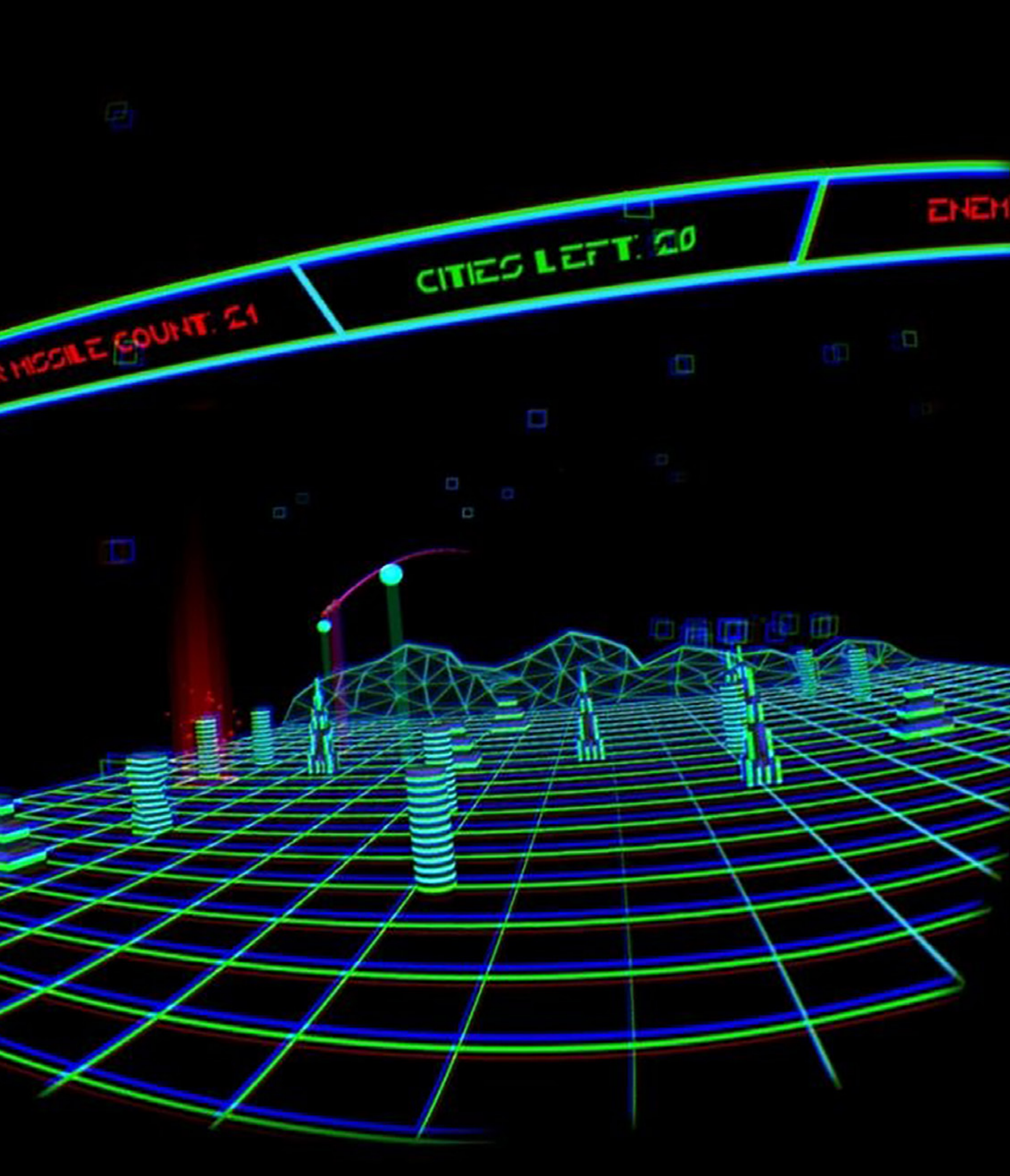
> «‘MISSILE COMMAND’ TAMBIÉN ES UN JUEGO POLÍTICO. LO LLEVA ESCRITO EN SUS GENES. PARA MUCHOS HISTORIADORES, ES EL PRIMERO»

la torera: o te piras o uso armamento nuclear. La Unión Soviética, entretanto, decide bloquear Berlín Occidental en señal de solidaridad con sus colegas de rojo. Los aliados de la OTAN en Europa Occidental responden con un plan de ataque en la Alemania del Este para romper el bloqueo. El corazón de Europa, la Costa Oeste de EE.UU y todo el oleaje que empujaba flotas en el Mar Amarillo temblaban con esa idea de convertirse en un polvorín de un momento a otro. Un paso en falso y *bam*, miles de vidas transmutadas en ceniza radioactiva.

Cabe matizar que éste fue un lapso longevo, cincuenta años de eucaristía donde, por el bien común, logramos mantener el periodo de paz mundial más largo en la sociedad moderna. No todo fue hieratismo y culos prietos. Hubo una joven que ablandó corazones de Aliados y *demonios del Eje*. Con una simple carta. Con la elección de un exjefe de la KGB como secretario general del Partido Comunista —el temible Yuri Andropov, para más señas—, en Estados Unidos se preveían columnas de humo donde no había chimeneas. Hasta que una niña de quinto grado llamada Samantha Smith escribió de puño y letra una misiva que empañó los ojillos de Gorbachev. «Dios hizo el mundo para que viviéramos juntos en paz, no para pelear». Una especie de contrarréplica pacifista a Katya Lycheva. La desgracia quiso que el icono enquistara: Samantha falleció a los trece años a bordo del avión que volaba hacia el aeropuerto de Lewiston-Auburn en mitad de una tormenta y una cadena de errores tanto por parte del pilotaje como desde la torre de control. La fama le abordó a la manera americana: teleficción, campamentos, un asteroide ruso (3147 Samantha) y hasta un día festivo según la legislatura estatal de Maine. La conspiranoia citó a la CIA, a la KGB y el New York Times del 21 de julio de 1983 alimentó la mala leche diciendo que Andropov estaba *demasiado ocupado*, una de esas verdades de libre interpretación. Porque si algo nos dejó la Guerra Fría es lenguas afiladas como floretes.




En Atari, los tropos se indigestaron. Y entendieron que mejor apuntar hacia la ciencia ficción. Otra vez, hacia ‘Space →


MISSILE COUNT: 21
CITIES LEFT: 20

Invaders'. Y el formato doméstico diluyó el mensaje. Según su manual para Atari 5200, Lynx y ST, una pátina *sci-fi* baña las costas del juego: las interminables oleadas de misiles balísticos ya no son intercontinentales, sino rayos *interplanetarios*. Nuestras bases ahora se denominan torreta Alpha, Delta y Omega. Incluso, si se quiere, las seis ciudades pueden ser seis continentes —Antártida, América, Europa, África, Asia y Oceanía— sacando pecho ante marcianos invasores. A ésta le siguieron una miríada de *bootlegs* —en Italia, la empresa Sidam montó su propia versión bajo el apodo 'Missile Storm'—, clones piratas y versiones no tan ilícitas: Sega contó en Europa con licencia para distribuir el juego. La empresa española SONIC S.A. desarrolló un mueble especial partiendo de una placa original de Atari. Taito comercializó un modelo *cocktail* —portátil, con *joystick* y tres botones— por todo Japón.

Podríamos seguir: en 1995, Virtuality Entertainment estrenaría para Jaguar el primer 'Missile Command 3D'. Una capa extra de modernidad postsilicio. El desarrollador turco PulseVR revisionó la perspectiva siguiendo la misma mecánica de ataque y defensa —repeler proyectiles ajenos con propios— bajo una estética 'Tron' y un par de actualizaciones más propias del ajedrez que de 'Missile Command'. Ya hablamos, en cualquier caso, de cultura pop, de regurgitación y no tanto de sugestión. Los guiños se han dejado ver aquí y allá: 'Fallout 4' cuenta con la parodia jugable llamada Comando Atómico. Fox aún hace malabarismos con los derechos y busca desde 2011 lanzar el proyecto en pantalla grande. Ya en 1991 el joven John Connor hacía lo posible por salvar la humanidad (virtual) en 'Terminator 2'. En la 'Wargames' de 1983, Matthew Broderick hace pasar por amenaza real una versión ficticia de 'Missile Command', en calidad de *hacker* que consigue entrar en un superordenador del ejército estadounidense (WOPR) y no sabe distinguir entre juego y verdad. Y si amas la pureza, aún hoy puede jugarse como se concibió. El informático Thomas Jentzsch creó versiones de 'Missile Command' compatibles con los *trackball* de la Atari CX-80 y CX-22 y los ratones de Atari ST y Amiga.

En términos educativos, 'Missile Command' no enseña nada, ni es apologeta de ninguna lección vital. Presenta y representa las herramientas de 1980, audaz con su mitología interna pero difícil de estratificar sin deshilachar. La realidad nos golpea en las córneas: la crisis mundial del agua, la nueva tercera edad, el corporativismo patológico, una OTAN agonizante y cierta clase política planeando una «guerra nuclear acotada» suenan más veraces. Tanto da, el objeto de estudio es el mismo: vivimos tiempos de paz armada donde un estornudo puede desembocar en el réquiem polifónico de millones. Alimento de pesadillas, a poco que lo pienses. Sigamos jugando a videojuegos, que de jugar con nosotros ya se ocupan otros.






*Arriba, 'Missile Command 3D'; abajo, Comando Atómico, minijuego incluido en 'Fallout 4'. En la página anterior, 'Missile Command VR'.*


N
SW

# HERALD. DIÁLOGOS ENTRE VIDEOJUEGO Y POSCOLONIALIDAD

*por Iris Rodríguez Alcaide*

ILUSTRACIÓN: VERÓNICA MARTÍN

Hace un año, en una entrevista para New Humanist, la socióloga Gurminder K. Bhambra, de la Universidad de Warwick, llamaba la atención sobre lo que aún consideraba uno de los grandes retos pendientes del proceso de descolonización acometido a partir de mediados del siglo pasado: la no superación del discurso imperial dentro de los países occidentales que entre 1875 y 1914 impusieron su dominio sobre más de las tres cuartas partes del planeta. Cuestión tanto o más pertinente en un momento en que buena parte de sus actuales ciudadanos aún se muestra incapaz, o reticente, a enfrentarse y debatir las consecuencias de tal herencia, imbuidos de una especie de *nostalgia imperial* que ya se respira de forma especial a ambos lados del Atlántico.

Por supuesto, se trata de un discurso que, lejos de manifestarse estrictamente en la arena política, también acostumbra a hacer aparición en las batallas culturales del momento, bien se libren éstas alrededor de estatuas, festividades tradicionales… o videojuegos. Sobre cómo todavía la mayor parte de la industria tiende a mimetizar —reproduciendo o reinventando— la lógica del colonialismo a la hora de definir cuestiones identitarias se han escrito ya varios artículos, revelándose el videolúdico como un medio lo suficientemente maduro a la hora de lanzar potentes representaciones sobre el *Otro*.

La plena incorporación de las teorías poscoloniales a los *game studies* resulta por tanto un fenómeno relativamente reciente que, sin embargo, tendrá en adelante mucho que aportar a los debates contemporáneos sobre etnia, género y demás áreas que desafían el canon tradicional. En este sentido, el videojuego aparece como un nuevo medio de expresión cultural y espacio ambivalente con el que ya interactúan de forma activa millones de jugadores procedentes del llamado Sur global y que, según expertos en este →



campo como Souvik Mukherjee, puede servir tanto como representación del colonialismo más tradicional como para lograr generar brechas o narrativas alternativas para su cuestionamiento y protesta.

En este sentido, no sólo está comenzando a despuntar un cierto revisionismo o reapropiación del medio, sino que durante la última década cada vez hemos ido viendo triunfar un mayor número de propuestas que podrían considerarse atípicas; en especial desde la escena *indie*, donde por ejemplo han surgido no pocas obras interesadas en rescatar, difundir y preservar el folclore tradicional de pueblos como los inuit de Alaska: 'Never Alone' (Upper One Games, 2014) es, quizá, uno de los máximos exponentes a la hora de utilizar el videojuego como medio y/o lugar de enunciación, obteniendo así un poder directo sobre la imagen con la que estas comunidades desean representarse a sí mismas.

Las posibilidades flotan en el ambiente, también con propuestas desde el Viejo Continente que no por ello pierden un ápice de su misma voluntad de sacudida. Con nuevas historias que contar en tiempos de resistencia nacía así Wispfire en 2013 como un pequeño estudio independiente afincado en Utrecht (Países Bajos). La inspiración de sus fundadores (Roy van der Schilden y Bart Heijltjes) a la hora de comenzar a crear sus propios títulos vino precisamente como aficionados a ese escaso tipo de juegos —desde 'Beyond Good & Evil' (Ubisoft, 2003) a 'Papers, Please' (Lucas Pope, 2014)— que, a través de la ficción, se atreven a abordar de forma incisiva temas políticos tales como la censura o la resistencia a la autoridad. En comparación con los efímeros y caros montajes de Shakespeare o Bertolt Brecht que acostumbraban a representar desde su campo profesional de origen, el teatro y las artes escénicas, el videolúdico les parecía un medio infinitamente más idóneo gracias a su menor coste y elevado nivel de interactividad e inmersión.

De este modo, la vocación marcadamente activista de Wispfire les llevó a querer centrar su ópera prima en un tema tan relevante actualmente como

> «LA VOCACIÓN ACTIVISTA DE WISPFIRE LES LLEVÓ A QUERER CENTRARSE EN UN TEMA COMO LA IDENTIDAD: SU RUPTURA, EL RECHAZO O LA ADAPTACIÓN»




puede ser el de la identidad: su ruptura o vacío, el miedo al rechazo o las dificultades de adaptarse plenamente a una cultura distinta. Cuestión heredada de un culturalmente no tan lejano siglo XIX y preocupación principal, de hecho, de los más destacados teóricos del enfoque poscolonial como la tríada formada por Edward W. Said, Gayatri C. Spivak o Homi Bhabha. Será en 2014 cuando, tras las incorporaciones de Aïda de Ridder a los pinceles y Remko Haagsma a programación, el equipo decida lanzarse en serio al desarrollo de su primer título gracias a una exitosa campaña en Kickstarter, donde su proyecto llegó a recaudar alrededor de 18 000 euros vía micromecenazgo. Tras casi tres años dando a conocer incansablemente la *demo* en varias ferias locales, e incluso sometiéndola a debate académico en universidades como la de Leiden, Wispfire pudo lanzar finalmente sus dos primeros capítulos al completo en febrero del año pasado.

'Herald: An Interactive Period Drama' nos propone sumergirnos en una *novela de época* donde distintas personas luchan por (sobre)vivir dentro de un ambiente socialmente restrictivo u opresor, convirtiéndolo a su vez en una experiencia emocional que busca empatizar con sus potenciales jugadores. Ambientada en un siglo XIX alternativo, esta cuidada aventura gráfica —más basada en diálogos y toma de decisiones que en la resolución de puzles— nos pone en la piel de Devan Rensburg, un inquieto joven de veintitrés años que se enrola como grumete en el HLV Herald para dirigirse a las Colonias en busca de sus raíces. Desde el principio de la trama sabemos, sin embargo, que el Herald acaba naufragando durante su travesía en algún momento de 1857. Como único superviviente de la catástrofe, Devan termina recuperando la consciencia en la prisión de una misteriosa Rani, quien, por motivos que aún desconocemos, se muestra muy interesada en interrogarle →

sobre los acontecimientos que tuvieron lugar a bordo durante los días previos.

El contexto responde a una ucronía cuidadosamente pensada para evocar la estética y problemática del colonialismo decimonónico y, a la vez, enlazarlo con su indeleble huella en nuestro presente. De este modo, el Imperio británico y sus casacas rojas son sustituidos por un conglomerado de potencias europeas denominadas Protectorado: una Commonwealth republicana con inmediato origen en el siglo XVII de Cromwell y gobernada de forma patriarcal por una élite de hombres blancos que hace suyos los valores de comercio, libertad y seguridad. En el otro lado tenemos a *sus* Colonias —claramente inspiradas en la India del Raj (1858-1947)—, de las que se extrae, entre otros productos, el preciado índigo con el que tiñen sus uniformes de mando. Sabemos también de la existencia de unos lejanos Reinos Católicos, bárbaramente esclavistas y *atrasados* desde el punto de vista del Protectorado, donde se integran zonas como Brasil o el Caribe francés. La intención de los desarrolladores pasaba por establecer cierto distanciamiento, evocando a su vez una ilusión de familiaridad, quedando así libres de ceñirse a un estricto rigor histórico.




Sin embargo, la influencia de los enfoques poscoloniales es especialmente notable en las decisiones que el estudio toma cuidadosamente alrededor de la creación de su protagonista. Desde el mismo momento en que sube a bordo, el joven ha de enfrentarse a un tratamiento diferenciado que incide, sobre todo, en su condición racializada. Sus maneras y cuidada educación asemejan a Devan a ese sujeto colonizado mimético que teorizó Bhabha, capaz de transmitir a un tiempo tanto familiaridad como inquietud. El historiador y antropólogo mexicano Miguel León-Portilla hubiera preferido para él la categoría *nepantla*, rescatada del náhuatl para referirse al estadio liminal e inconcluso en el que queda la persona *mestiza* tras sufrir un profundo proceso de choque y transculturación impuesta. Adoptado y criado en una de las grandes capitales del Oeste, mas nacido en los lejanos y exóticos países de Ultramar, es precisamente esa sensación de desarraigo, no pertenencia o encontrarse *en medio* lo que en primera instancia desencadena la trama, impulsando a Devan a embarcarse en el navío mercante más veloz del Protectorado.

Por otro lado, es interesante también cómo los desarrolladores manejan en el juego la siempre controvertida relación entre conceptos como *subalternidad* y *agencia*, cuestiones en las que hasta sus principales expertos difieren sustancialmente. Aunque su intencional posición intermedia permite a nuestro protagonista una gran flexibilidad de acción, a la hora de abordar los numerosos problemas en los que accidentalmente se ve envuelto durante la travesía Devan nunca contará con todo el poder o información en su mano. A lo largo de todo el juego, Devan mantendrá sin embargo una voz propia en su papel como narrador, único capaz de dejar constancia de los hechos ocurridos a bordo del Herald a través del diario que permanentemente lleva consigo. Este formato en concreto, como bien indica el subtítulo del videojuego, tampoco es casual: por el simple y mero hecho de escribir, lo que Devan está subvirtiendo en




«LA INFLUENCIA DE LOS ENFOQUES POSCOLONIALES ES ESPECIALMENTE NOTABLE EN LAS DECISIONES ALREDEDOR DE SU PROTAGONISTA»

su relato de viaje es el punto de vista tradicional del *period drama*, en cuya vertiente literaria Said quiso ver uno de los principales soportes ideológicos del discurso imperial.

Por último, estamos ante un personaje que, aun creado por desarrolladores blancos, queda profundamente atravesado por las experiencias de personas reales y actualmente muy próximas a la que podría haber sido su situación. Schilden y Heijltjes se esforzaron por ponerse en contacto y entrevistar a gente que hubiera pasado por experiencias semejantes: amigos y conocidos de su entorno entre los cuales se encontraban, por ejemplo, varios migrantes iraquíes que se vieron obligados a dejar el país en 2003 ante el estallido de la guerra. El actor que presta su voz a Devan también fue seleccionado para el trabajo, entre otras cosas, por la herencia cultural compartida con su personaje. El británico de origen indio Vivek Bhurtun aportó así su propio bagaje personal a fin de dotar de autenticidad a la actuación, al mismo tiempo que el periplo de Devan le hacía ir planteándose numerosas preguntas sobre sí mismo durante el proceso. →

Con todo ello, Devan no será el único miembro de la tripulación en caer en algún tipo de discriminación o subalternidad. Como si de un microcosmos del imperial Protectorado se tratara, a bordo del Herald todos los pasajeros se mueven también dentro de un complejo espectro de *victorianas* relaciones de dependencia y dominación —ya sea en base a su género, etnia o clase— que, en la práctica, además se entrecruzan. La condición intermedia de Devan lo convertía por tanto en un vehículo excepcional a la hora de poder explorar de primera mano las tensiones entre *colonizador* y *colonizado*, así como las consecuencias de adoptar uno u otro enfoque en sus interacciones con los distintos personajes.

A fin de explorar este complejo rango de relaciones, el juego nos propone varios tipos de mecánicas. Como en una aventura gráfica tradicional, debemos hacer transitar a Devan a través de las distintas cubiertas del navío, la mayoría de las cuales tienen el acceso vedado y se irán desbloqueando según vayamos ascendiendo en la escala social, de simple marinero a servicial mayordomo. El sistema de control *point and click* también estará muy presente, haciendo que podamos interactuar con el ambiente y los distintos objetos de los que tendremos que recabar información: desde los cuadros oficialistas que penden de pasillos y salones, pasando por la selección bibliográfica de las estanterías de los capitanes, los sugestivos carteles de danzarinas exóticas, los animales enjaulados o los pasatiempos favoritos de los marineros a la hora de matar el rato en alta mar.

Pero, sin duda, es el predominio de los diálogos lo que hace al título de Wispfire mucho más deudor de la *visual novel* que de la aventura. Se trata de un sistema de diálogos más interesado en la exploración que en el rol o la construcción del personaje —ya que buena parte de la personalidad de Devan nos viene ya predefinida como un joven educado y digno de confianza—, y que tampoco se estructura en términos morales —aunque *a posteriori* la Rani irá juzgando parte de nuestro relato—. Su función pasa sobre todo por explorar aristas y recovecos, y no por la trascendencia de la decisión: en este caso, dar cuenta de distintas percepciones o puntos de vista a la hora de resolver una situación de conflicto.

Esto ha hecho que el juego, pese a encontrarse aún inacabado, haya recibido algunas críticas negativas por considerarlo demasiado amable, aséptico o

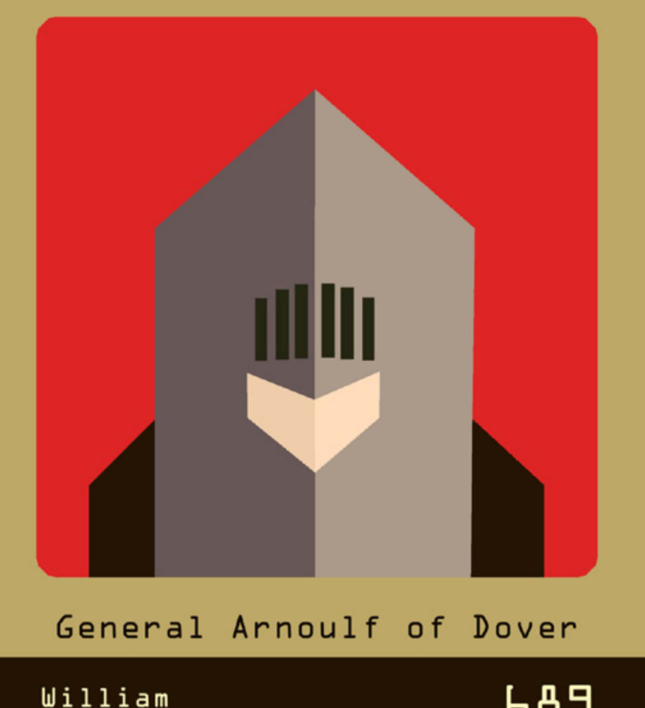


poco *politizado*, no llegando a formular una crítica explícita o condenatoria del fenómeno colonial. En mi opinión, sería injusto buscar esto en 'Herald', puesto que no le interesaba presentar un simple cambio de posiciones como ya proponen juegos al estilo de 'Bhagat Singh' (2000), FPS indio donde encarnamos a un revolucionario que se enfrenta de forma violenta a la policía del Raj. Y es que, tal y como he pretendido mostrar a través de estas líneas, los desarrolladores ante todo desearon plantear una reflexión al jugador: no sobre el fenómeno colonial en sí, sino sobre sus contradicciones y consecuencias —pasadas o reminiscentes— en la identidad del percibido como *diferente*.

Complejísima tarea que Wispfire aborda con conocimiento y responsabilidad, conduciéndonos sutil pero firmemente a través de cuestiones como la autoridad, el privilegio o los prejuicios. Poniéndonos, como pocos hacen, cara a cara frente a estas narrativas desde nuestro propio presente. Utilizando con exquisitez y maestría algunas de las infinitas posibilidades que nos ofrece el medio de comunicación más influyente del momento. Y es que, tal como afirmaba desde Haití el historiador Michel-Rolph Trouillot (1949-2012): «La Historia es fruto del poder, pero el poder mismo nunca es tan transparente como para que su análisis sea algo superfluo. La mayor característica del poder puede ser su invisibilidad; el mayor reto, mostrar sus raíces».

















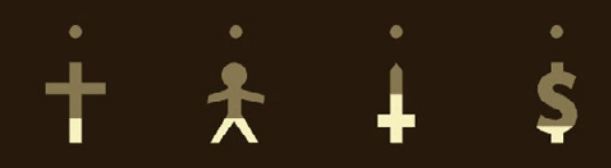


## Swipe Wisely

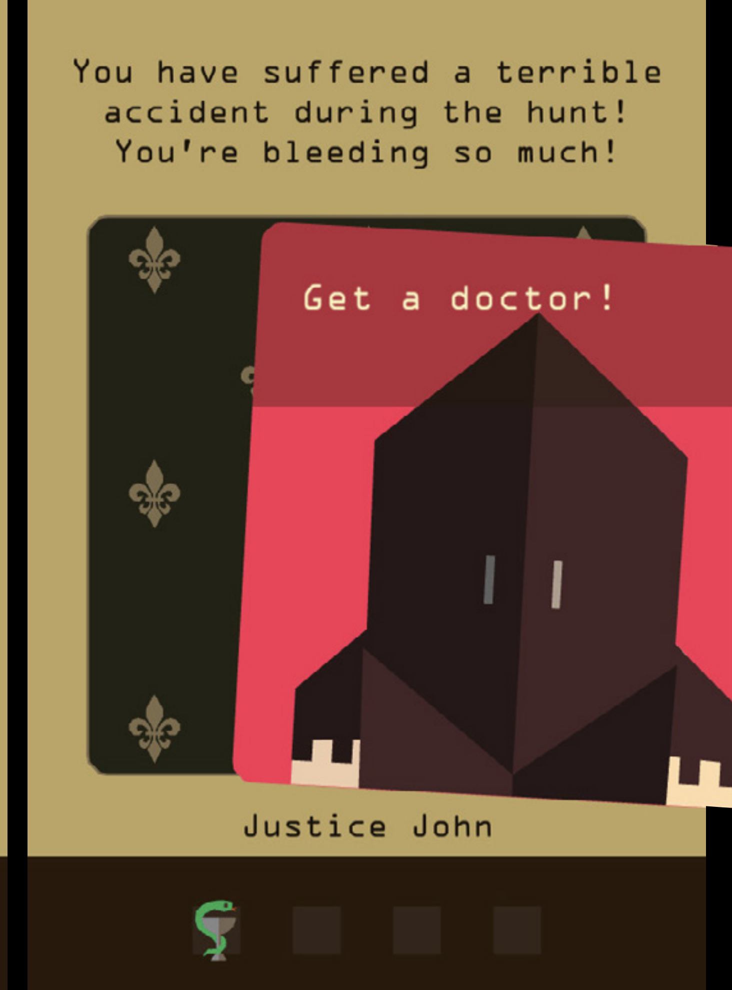
REIGNS
Nerial / 2016
PC/Android/iOS/Switch

En política, como en el juego de tronos, o ganas o mueres. No hay término medio. Un poco como Tinder: derecha o izquierda. Me gusta o no me gusta. Lo *swipeamos* y ya vemos. Cersei Lannister siempre lo supo, y quizá por ello la franquicia 'Reigns' nació como un simulador de soberano medieval








para mutar en su contraparte femenina al mando con 'Reigns: Her Majesty' y acabar cristalizando, licencia millonaria mediante, en 'Reigns: Game of Thrones'. La levedad que parecen transmitir nuestros gobernantes a la hora de decidir por nosotros hace que una mecánica dual nos resulte familiar a la hora de decidir por la plebe virtual, por lo que, tanto en el amor como en la guerra, ya sabéis: elegid con sabiduría, o serán vuesas mercedes las que acaben en la picota.



*Cuatro décadas de silencio*

# Detention

*por Carlos Ramírez*

«Hacen leyes, cambian leyes. Esta isla es penosa. Primero los japoneses, luego los chinos. Todos nos explotan y a nadie le importa», se lamenta Wenheung en 'Ciudad doliente' (Hsiao-Hsien Hou, 1989), primera parte de una trilogía dedicada a la problemática (re)construcción de la identidad nacional/cultural del pueblo taiwanés. 'Ciudad doliente' aborda, desde el punto de vista de la familia Lin, la polémica era de ley marcial impuesta por el Kuomintang (Partido Nacionalista Chino) durante treinta y ocho años y cincuenta y siete días. A este período se le conoce como Terror Blanco, y sigue siendo, a día de hoy, uno de los episodios de tiranía más desconocidos del siglo xx.

Tsai Kunlin, de ochenta y seis años, recuerda en un reportaje para Channel NewsAsia cómo el Kuomintang lo detuvo, golpeó, torturó y encerró en la prisión de Isla Verde cuando sólo era un estudiante de diecinueve años. Un perro comunista para el régimen, en realidad Tsai sólo había cometido el delito de interesarse por la literatura del continente, en concreto por las ideas de un tal Marx del que todo el mundo hablaba. La Guerra Civil China había enfrentado durante más de veinte años a las fuerzas nacionalistas del Kuomintang y a los comunistas del PCCh. Los primeros, obligados a retirarse a la isla de Taiwán, instauraron el 28 de febrero de 1947 la ley marcial sobre una extenuada población recién liberada del yugo japonés. Y aunque la guerra finalizó dos años después y no había ninguna posibilidad ya de recuperar el continente, la era del Terror Blanco, para desgracia de los taiwaneses, no había hecho más que empezar.



Hoy las cosas son distintas en Taiwán. Con una democracia bastante saneada, la República de China encabeza la industrialización de los llamados *tigres asiáticos* junto con Hong Kong, Corea del Sur y Singapur. La imagen que transmite Taiwán es de una modernidad anestesiante, de rascacielos fálicos, seguridad en las calles, y asiáticos jóvenes y guapos trabajando para Airbnb y con mucho dinero que fundirse en tecnologías. Pero la historia, esa bendita mensajera del pasado, no se olvida fácilmente. No al menos en Red Candle Games, ganadores del Journey Award en el IndieCade de 2017 por su videojuego 'Detention'.

'Lone Survivor', 'Silent Hill', 'Clock Tower', '1984'..., son muchos los referentes de la cultura pop que los creadores de 'Detention' mencionan en sus entrevistas, pero es en lo local donde Red Candle Games posa realmente su mirada, en los pocos libros de historia que aún hablan de un fatídico 28 de febrero de 1947 en que el Kuomintang reprimió salvajemente una protesta civil causando más de veinte mil muertos. Eso, claro está, solo fue el →

principio de una era de persecución y totalitarismo acallada por los gobiernos occidentales, achantados como estaban ante el alzamiento comunista de Mao Zedong en China. Estados Unidos, para sorpresa de nadie, engordó el régimen del Kuomintang a base de armas para aguantar el envite de los comunistas en Asia. Incluso en la actual Taiwán, cuesta encontrar a gente abiertamente dispuesta a hablar del Terror Blanco.

El juego en cuestión, un *survival horror* en 2D con mecánicas *point and click* y un apartado visual de papel fotográfico antiguo, nos pone en la piel de dos estudiantes, Wei y Ray, en algún punto de los años sesenta. El escenario de la escuela, aunque recurrente, transporta de inmediato al jugador a un entorno conocido que le permite, independientemente de su cultura, volcar sus recuerdos y experiencias de la niñez. Muchos colegios taiwaneses de la época eran viejos edificios —a menudo prisiones— construidos durante la ocupación japonesa, por lo que encarnan a la perfección el espíritu de leyenda urbana y terror folclórico que la historia exige para sumergirnos. No tardamos mucho en descubrir que 'Detention' no es tanto un título de terror con un discreto contexto histórico como excusa narrativa, sino un meditado equilibrio entre *survival horror* y *docugame*. Este es uno de los aspectos más aplaudidos de la ópera prima de Red Candle Games: su impecable carácter divulgativo. Sin exigirnos conocimiento alguno sobre el contexto en que se enmarca la obra, logra cautivarnos y sumergirnos en un episodio histórico que en otras condiciones, por lejanía cultural y geográfica, hubiésemos obviado investigar. En este sentido, didáctico sin duda, quizá el instituto sea el escenario perfecto para la trama.

Trama que nos conduce por los habituales rincones del terror *silenthilliano*, por tormentosos pasillos y aulas contagiados de violentos recuerdos, en un universo que inmediatamente se revela como onírico, y que no desaparecerá hasta que el héroe resuelva su conflicto interno ante la amenaza de criaturas que encarnan la pesada losa de la culpabilidad. Detalle singular el de las (pocas) monstruosidades que habitan 'Detention', ya que todas han sido rescatadas del imaginario religioso y folclórico de la cultura taiwanesa. Y para los que se están preguntando si el juego da miedo: sí, 'Detention' domina a la perfección ese *je ne sais quoi* del horror asiático que tanto furor como manos tapándose la cara provoca en Occidente. Pero, perdonen el cliché y la ñoñez, al final 'Detention' nos deja con esa sensación de haber estado mirando al lado equivocado del terror;



**Terror asiático más allá de Japón**

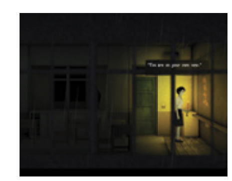
El terror asiático siempre ha levantado grandes pasiones más allá de Asia, en especial tras el rotundo éxito de los filmes 'Ringu' (Hideo Nakata, 1998) y 'Ju-on' (Takashi Shimizu, 2003). Pero hay vida más allá de Japón, y la industria del videojuego está viendo un despertar del *survival horror* asiático no japonés. Desde Indonesia nos llegó hace cuatro años 'DreadOut', un juego gráficamente modesto ambientado en los *kampong* (aldeas tradicionales) indonesios, y que bebe de las leyendas urbanas más comunes entre los jóvenes. 'Home Sweet Home' (Yggdrazil Group, 2017) es un juego de sigilo compatible con RV más en la línea de 'Amnesia: The Dark Descent', pero igualmente inspirado en los mitos y el folclore tailandeses. Desde Corea del Sur recibimos en 2015 uno de los llamados juegos más terroríficos de todos los tiempos: la obra de culto 'White Day: A Labyrinth Named School', cargada de *creepypastas* ambientados en institutos y leyendas urbanas sobre amantes suicidas. Esta corriente en aumento de juegos *indie* que refuerzan los contenidos regionales va en contra de la creencia popular de que la globalización mata la variedad cultural. Lo local adquiere fuerza y se hace global para competir en un mercado saturado de caballeros medievales, dioses nórdicos, y soldados de Houston, Texas.









de que apariciones como el Lantern Spirit no pueden dar más miedo que la atroz simbología que nos golpea con imágenes de clandestinidad, represión, tortura y muerte. El epílogo, de una belleza rara en un medio donde lo habitual es ver finales tan pomposos que resultan anticlimáticos, nos deja más emocionados que asustados. Si algo se le puede achacar a 'Detention' es un excesivo control de la narración sobre el *gameplay*, parco en mecánicas de juego atractivas, y con algunos puzles interesantes, pero en general haciendo mero acto de presencia para que la historia avance. Clicar para correr, clicar para recoger, clicar para usar, y a esperar a que los autores de 'Detention' desplieguen una capa más de este misterio, que nunca debió haberse inspirado en hechos reales.



*Más lo sentimos nosotros*

# I'm Sorry

*por Pedro J. Martínez*



ILUSTRACIÓN: MÍRIAM SANTOS

Kakuei Tanaka está considerado la figura política más poderosa de toda la historia del Japón post Segunda Guerra Mundial. Tal es la fascinación que suscitaba —y sigue suscitando, pese al evidente inconveniente de llevar muerto un cuarto de siglo— entre el pueblo nipón que cualquiera diría que fue tocado por una varita mágica, o elegido por algún poder divino para regir los destinos de un pueblo entonces herido de muerte y hoy, según un sector de la opinión pública, falto de líderes carismáticos que conecten con los entornos menos cosmopolitas de la sociedad del archipiélago. El tapiz de fondo era el de siempre: la caída del imperio y la posterior ocupación estadounidense. Si bien nuestros abuelos de la España de posguerra ya nos enseñaron las miserias de un país destruido, Fat Man y Little Boy añadían a la ecuación un nuevo plano psicológico: el orgullo patriótico aplastado, toda una nación que se sentía perdedora y humillada.

Pero Tanaka, Kaku-san para los amigos, parecía siempre caer de pie, en una trayectoria ascendente que partía de un origen humilde, uno de esos que a la larga ameritan para izar la bandera del *hombre hecho a sí mismo*. En su juventud, allá por los años treinta, conoció la pobreza: familia numerosa, un proyecto de granja lechera que les llevó a la ruina, y duro trabajo físico que tenía que compaginar con sus estudios, abandonados prematuramente; pero pronto se vio envuelto en ese tipo de casualidades que sólo pasan en las películas. Conoció en un ascensor al jefe de la corporación Riken, quien quedó tan prendado de su carisma que le ofreció un puesto de delineante, y así aprendió el oficio. Poco después, tras dos años de servicio militar y una neumonía, volvió y se casó con la hija de un importante empresario, dando definitivamente el salto a la alta sociedad, heredando la compañía y renombrándola. A esas alturas, muchos sabían que su ambición le llevaría a lo más alto.

El bombardeo de Tokio casi ni rozó sus edificios de oficinas, aunque tuvo que enfrentarse a la prematura muerte de su primogénito cuando éste apenas tenía seis años. La guerra acabó y quiso optar a la primera Dieta Nacional —nombre que recibe el órgano máximo de poder del Estado de Japón— en 1945 y con tan sólo veintiocho años, pero no fue hasta que su campaña se centró en las áreas rurales que su efigie resplandeció con fuerza. En los años sesenta fue ministro dos veces, arañando poder con Nobusuke Kishi y, sobre todo, con Hayato Ikeda, donde su manejo de las finanzas le hizo merecedor del apelativo de *artífice del milagro japonés*. Dos décadas después, su versión digital y pixelada nos pediría perdón (a su manera), creando un arco que se cerró en octubre de 2018, con Rodrigo Rato, el *artífice del milagro español*, entrando en Soto del →

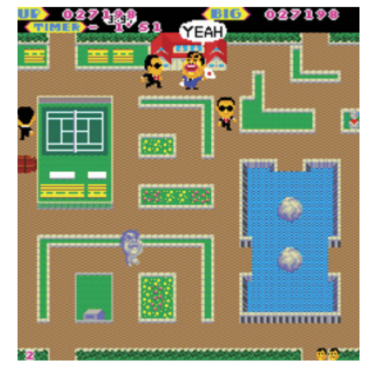
Real tras pedir perdón (a su manera). Pero me he adelantado. Tocan los setenta.

Durante dos años y medio, entre 1972 y 1974, se erigió en Primer Ministro de Japón. Primero a causa de la dimisión de Eisaku Satō, pero después ganando holgadamente las elecciones de diciembre del 72. Con su popularidad por los cielos, normalizó las relaciones con la China de Mao, estrechó la mano de Richard Nixon y soportó estoicamente la crisis del petróleo del 73 y su consiguiente recesión. Pero, aunque no fuese su primer escándalo de corrupción, el caso de los aviones Lockheed se lo llevó por delante. Acusado de aceptar sobornos a cambio de contratos durante su gobierno, en julio de 1976 sería detenido mientras aún conservaba un electorado fiel, y su facción dentro del Partido Liberal Demócrata (PLD), de ideología conservadora, seguía creciendo a pesar de lo turbio del asunto, provocando el bloqueo político de Japón y varias elecciones anticipadas mientras el resto de cabecillas del PLD buscaba cómo sacarse de encima el muerto sin perder representación. Su poder extragubernamental era realmente inabordable, y ya se le empezaba a conocer con el apelativo de *shōgun de las sombras* en los círculos opositores. En 1983, el juicio concluyó, y fue condenado a cuatro años de cárcel y a una fuerte multa. Aunque ya conocía la prisión, pues a finales de los años cuarenta fue encarcelado un mes a causa de un caso de mucha menor trascendencia, en relación a la nacionalización de una mina de carbón cuya sentencia fue finalmente revocada, el de los Lockheed se mantuvo indefinidamente en apelación, y nunca le llevó a visitar los barrotes. Conocedor de su poder, Tanaka seguía agarrado a su escaño, el cual mantenía cómodamente por más que sacaran las urnas a la calle. El sistema estaba dando muestras de ser incapaz de autolimpiarse, de purgase de aquéllos cuyos actos debían condenarles al ostracismo. Es entonces cuando aparece el arte.



**Tu cara me suena**

Deliberadamente o no, en ningún momento del juego, ni en la publicidad del mismo, se hace mención a que es Kakuei Tanaka el que pierde el sentido por el oro. Quizá fuese una medida de precaución, o puede que su intención fuera generar una fructífera duda entre los jugadores que causara un pequeño efecto boca a boca. Aunque décadas después podemos decir sin vacilación que 'I'm Sorry' está protagonizado por Tanaka, casi nadie en los Estados Unidos llegó a adivinar la identidad del personaje que manejaban. En Corea, por ejemplo, llegaron a confundirlo con el cómico local llamado Lee Joon-il. Si lo hubiéramos tenido en el bar de abajo, a finales de los ochenta, ¿a quién diríais que estabais manejando?

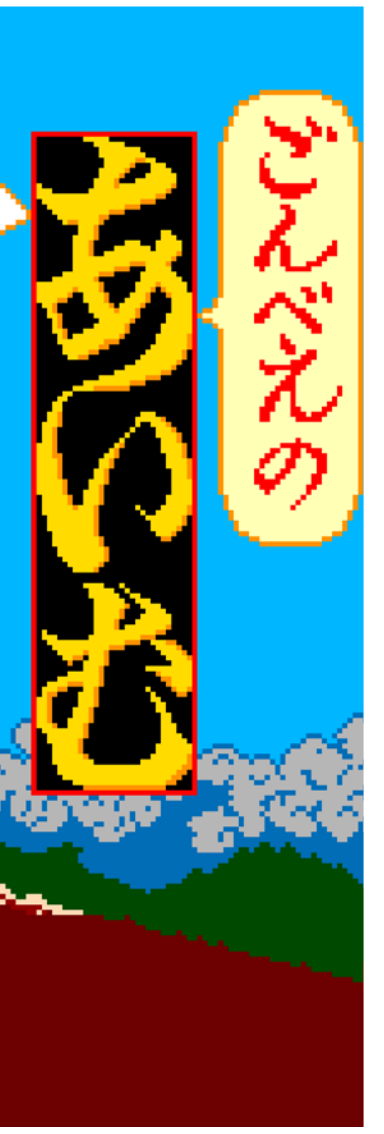








## «'I'M SORRY' SERÍA EL EQUIVALENTE JAPONÉS A UN HIPOTÉTICO VIDEOJUEGO HECHO POR DINAMIC EN EL QUE FELIPE GONZÁLEZ FUERA AZOTADO CON UNA FUSTA POR EL SEÑOR BARRAGÁN»




En abril de 1985, a un pequeño grupo de personas se le ocurrió que sería buena idea representar a Kakuei Tanaka en pañales, de rodillas y llorando desconsolado recibiendo latigazos de un cómico local disfrazado de dominatrix. Les pareció conveniente dentro de su retrato virtual de Kaku-san, colorista y *superdeformed*, que recogía lingotes de oro y los llevaba a su palacete. También pensaron que, quizá, sería un acierto que los enemigos fueran personajes populares, bien locales, como el humorista Tamori, el luchador Giant Baba o el maratoniano Toshihiko Seko —algunos creen que es Carl Lewis—, o bien conocidos mundialmente, como Michael Jackson o Marilyn Monroe (¿o quizá es Madonna?). Y no sólo lo pensaron sino que tuvieron la osadía de llevarlo a cabo.

Pero lo verdaderamente extraordinario de esta historia es que su incisiva pero basta pieza de parodia videolúdica no vino de un pequeño grupo *underground*, ni se trata de un *dōjin* autopublicado en una computadora de alcance local y fuera del circuito comercial. No, las letras de la Sega pre Master System, que ya era punta de lanza en salones recreativos, suscribían lo que esa máquina mostraba al mundo. Para hacernos una idea, sería algo parecido a que, tras los escándalos políticos en la España de los noventa, hubiéramos podido dejarnos la paga en los recreativos de enfrente en un videojuego donde un Felipe González semidesnudo fuera azotado con una fusta por el Señor Barragán, publicado por Dinamic. Cabe incluso plantearse si el germen fue sólo la irritación de comprobar que quien debía trabajar por la prosperidad del país se dedicó a enriquecerse con prácticas ilícitas, o si por el contrario había alguna otra causa para tal ensañamiento, si esta sátira bufa y excesiva, jamás replicada en el mundillo, fue de algún modo teledirigida por fuerzas opositoras o incluso por facciones contrincantes dentro del mismo partido. Lo que sí podemos advertir es que el escarnio a la personalidad de Tanaka vence a cualquier voluntad crítica, centrándose en el quién y nunca en el qué.

El juego de palabras del título, 'I'm Sorry', que es tanto una formal solicitud de disculpas como una paronimia con la palabra *sōri*, voz japonesa para primer ministro, ya expresa en sí misma una contradicción, pues Tanaka nunca reconoció sus faltas. Tampoco el videojuego trata sobre disculpa alguna. Ya en la propia pantalla de presentación, Tanaka emerge del cráter del Monte Fuji bailando y sonriendo, rebosante de orgullo nacional, aquello →




«EN 'I'M SORRY' CONVIVE LA VALENTÍA DE LA UTILIZACIÓN DEL MEDIO PARA LA PARODIA Y LA SORNA CON EL ENSAÑAMIENTO DIRIGIDO A UNA FIGURA POLÍTICA DE ALTÍSIMA POPULARIDAD»



que tanto añoraba el país durante la posguerra. Japón estaba cansada, precisamente, de pedir perdón. Cuando metemos la moneda en la hucha y la pegadiza tonadilla suena en bucle, el desarrollo del juego se muestra claro deudor de los *maze games* que popularizó 'Pac-Man' y que tantos copiaron. Sega, junto a Coreland —nombre de Banpresto por aquél entonces—, desarrolló un juego sencillo y muy fácil de entender, con niveles *single screen* y sin *scroll*, calcando del comecocos hasta sus salidas que cruzan la pantalla de un lado a otro. Pero si llegó a Estados Unidos, aunque fuera en escasísimas unidades, fue precisamente porque más allá de su intención paródica, su sistema de juego era suficiente aliciente en sí mismo, a pesar de lo poco ambicioso.

Los cuatro niveles se centran en zonas urbanas, en contraposición al entorno rural del que consiguió respaldo y poder. En él, por encima de los televisivos personajes antes citados, destaca como enemigo un incansable e invencible barril rodante, que sólo puede ser evadido mediante saltos y que nos persigue como si tuviera vida propia. Hay quien quiere ver ahí una referencia al término despectivo *pork barrel* (barril de carne de cerdo), que hace referencia al dinero público que puede administrar libremente cada miembro de la Dieta Nacional, y que solía servir para proyectos populistas que granjearan votos en pueblos pequeños, práctica habitual del Etsuzankai, el grupo de apoyo de Tanaka; pero lo más probable es que sólo sea eso, un barril que mata, arquetípico de los videojuegos arcade desde 'Donkey Kong'. Otros ven en sus cuatro niveles una sucesión de las etapas de su vida: desde su humilde hogar en Niigata, pasando por la alta sociedad —representada en un club deportivo—, luego por el parlamento japonés y terminando en los jardines de su enorme mansión, ya retirado. Una vez más, quizá viendo más de lo que en realidad hay. Pocas cosas hay mejores que especular sobre un juego de recreativas olvidado de mitad de los años ochenta.

No podemos saber cómo Kakuei se tomó tal afrenta, pues pocos meses antes de la publicación del juego se vio afectado por un ataque cerebral que le alejó de




la primera plana y le dejó en un estado lamentable. 'I'm Sorry' fue casi como una maldición, el interruptor que apagó la estrella de un hombre que pasó del barro a las nubes y que parecía no tener techo. Ya sólo quedaba la cuesta abajo: poco después se vio salpicado por otros escándalos legales y personales que le hicieron abandonar la política mientras su salud empeoraba, hasta morir de neumonía en 1993.

Visto en perspectiva, hay dos visiones igualmente válidas. La primera es la valentía de un equipo que decidió usar un medio emergente como los videojuegos para una práctica tan propia de otras artes como es la sátira; y la otra, convendréis conmigo que más controvertida, es la de ensañamiento dirigido a una persona sin que haya en la misma obra un relato claro que lo justifique, sin que sepamos por qué era peor que quienes le rodeaban y ansiaban ocupar su silla. En cualquier caso, Tanaka nunca perdió su tirón: aun enfermo y sin realizar campaña batía récords de votos en su circunscripción y conservaba su escaño sin hacer nada, y encuestas posteriores a su muerte aún lo mantenían como una de las figuras políticas más estimadas por los japoneses. Cabe incluso preguntarse si su protagonismo no es más que el reflejo de su inmensa popularidad en una época donde los derechos de imagen estaban para infringirlos. De lo que sí estamos seguros es de que Sega creó una obra única y misteriosa, cuyo trasfondo suscita infinitamente más que sus valores propios como videojuego, sin desmerecerlos necesariamente. Entretenimiento inocuo combinado con un misil teledirigido a una personalidad admirada y denostada, que era capaz de ver más allá que cualquier otra persona, pero que jamás podría imaginar que su historia llegaría a una publicación de videojuegos del siglo XXI. Era difícil soñar tan alto, incluso para él.




**No seas tacaño, amigo**

Si hubo un grupo de *freakpop* marginal y subrepticio que a todos se nos cruzó en algún momento de nuestra vida, ése fue Superputa. A principios de siglo, sus cuatro componentes versionaron la tonadilla que suena en los niveles 1 y 3 de 'I'm Sorry' en un tema que llamaron, a saber con qué intención, 'Nintendo', y que además hacían pasar por composición propia en alguna entrevista. Reyes del *spam* en los foros de Audiogalaxy y parte indisoluble de ese pozo de delicioso mal gusto que es el YouTube profundo, estuvieron algunos años demostrando que el mundo podía ser un lugar aún más jodido con sus versos sobre felaciones a cambio de cubatas. Joder, ellos sí que tendrían que pedir perdón.

El arte de...

# Red Dead Redemption II










DOCTOR
TONICS
REMEDIES
POWDER

Mira a nuestro alrededor, compañero. En tierra de oportunidades, cualquier persona es afortunada si cava lo suficiente o dispara el primero. Todo esto es tuyo, si lo quieres. Los cañones escarpados, los riscos, la puesta de sol. El olor a pólvora y whisky que emana del *saloon*. El chasquido de espuelas y crujir de madera que sigue al silencio tras el barullo de una pelea. Un disparo, un golpe seco. Humo y sangre. Recompensa. El pueblo volviendo a la vida y la caricia en la crin de nuestro fiel compañero al reemprender el itinerante viaje. Aquel ciervo bebiendo agua en el arroyo. El tacto de la pluma de la flecha y el deslizar de la correa de cuero del carcaj. Inspiración profunda. Espiración tranquila. Brisa. La cena está lista. El olor a estofado junto a la hoguera acompañado del sonido de la guitarra de un camarada en el campamento. El olor a café de los primeros rayos de sol. Eso y más. Lo que ven tus ojos es nuestro. Ahí habitamos. Todo y nada es nuestra patria, porque como dijo Liberty Valance, vivimos allí donde colgamos nuestro sombrero. Forajidos por siempre.







# Sobre la luz de las luciérnagas

*por Luis García*

ILUSTRACIÓN: JOAQUÍN CALDERÓN

Naughty Dog *tiraba* de cliché narrativo en 'The Last of Us' para ponernos en el lado de un grupo paramilitar revolucionario. No tardaríamos mucho en encontrarnos con Los Luciérnagas: al comienzo de la historia distópica, una vez ya el virus ha hecho mella en la población y ésta se ve controlada por el autoritarismo de organización militar. Toque de queda, racionamiento de los bienes y consumibles, y limitación de las libertades. Del Estado del bienestar ni rastro, opresión toda la que quieras. Pero antes de meternos en el hilo principal del juego, el estudio de Sony nos invita a un pequeño rodeo que servirá para contextualizar la figura del protagonista. Recordemos a Joel, un tipo que, de no estar en una situación tan desesperante, diría aquello de los cuarenta son los nuevos treinta presentado como un ente independiente, de un carácter solitario que se justifica por traumas pasados, guionizados con el objetivo de sumar dramatismo a la historia. Un contexto dirigido a que seamos capaces de empatizar con un personaje antisocial en el que podamos vernos reflejados. Joel, antes de convertirse en héroe nacional, era traficante de armas, se lucraba del caótico nuevo orden en el que el régimen autoritario intentaba frenar los golpes de la resistencia paramilitar. Sin escrúpulos, perdidos en los sucesos pasados, quizá deseando ver arder al mundo que le arrebató lo que más quería. Pero allí estarían Los Luciérnagas para iluminar con la luz de su lucha el camino de Joel. Un conflicto político que quedaría en segundo plano, transformado en la única esperanza de supervivencia de la humanidad.

'Ruiner', el *shooter* isométrico de Reikon Games, también hace uso del cliché narrativo de ayudar implícitamente a un grupo radical que lucha por cambiar el orden opresor que impera en la sociedad. En este caso nos movemos en Rengkok, ciudad *cyberpunk* controlada por una corporación mafiosa llamada Heaven. Heaven aprovecha el alto grado de implantación informática en el cuerpo humano para infiltrarse en la mente de la población y así poder cortar de raíz cualquier tipo de insurrección o movimiento sospechoso de ser revolucionario. Para tal objeto distribuye por la ciudad una unidad de espías gatu- →



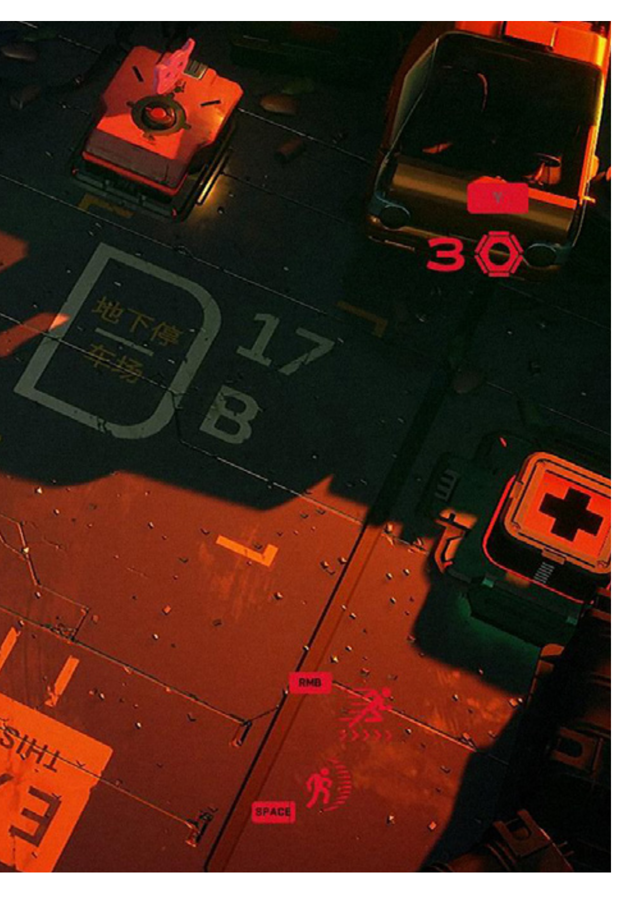


nos que operan bajo el nombre de CATS, siglas que responden a Cut Autonomy Transmission Systems. Nuestro deber es sencillo: acabar con estos robots tan adorables. En 'Ruiner', nuestra relación con este grupo insurrecto, objetivo de CATS, queda relegado a un conjunto de misiones secundarias, pero el mensaje de los guionistas de Reikon es conciso para con el jugador. No es casual que las denominaciones para identificar elementos opresores usen una terminología tan positivas. De esta forma el juego hace su propia analogía con la actualidad y envía un mensaje crítico en forma de aviso: cuidado con las apariencias, más si hablamos de discursos políticos.

Tanto 'Ruiner' como 'The Last of Us' comparten mundos distópicos, visiones pesimistas del futuro que coinciden con nuestro presente más de lo que a veces queremos creer. 'NieR: Automata' es otro ejemplo: ayudamos al grupo insurrecto a llevar a cabo *La Revolución*. Pero nunca se nos presentará como parte propia de la organización radical, siempre como apoyo, aunque nuestro papel sea crucial, aunque seamos los protagonistas. Quizá es en esa distancia constante entre nuestro personaje y la insurrección donde los guionistas buscan hacernos partícipes de una verdad que corre peligro de perderse entre consumismos, obligaciones personales y preocupaciones. Los guionistas exponen una analogía con nuestro *modus operandi*, que nos invita a hacer algo por nuestra sociedad, o nuestro entorno. No es necesario formar parte de ninguna organización, pero sí está en nuestra mano ayudar a sumar alrededor de nosotros. En nuestro mundo aún no es necesario llevar armas para ello, tenemos a nuestra disposición una infinidad de gestos que pueden marcar la diferencia, que a su vez pueden servir de ejemplo para otros.

La política no debe asimilarse como algo inherente a los hemiciclos, al Senado o al Parlamento. No es una disciplina en propiedad de tipos con corbata y maletín, no queda limitada a presupuestos y legislaciones. La política también es un asunto a nivel de calle, nos concierne a todos. El respeto, la educación, la empatía, el cuidado de las instalaciones comunes, incluso comprar en los comercios locales y no por internet. Son acciones pequeñas, pero que sumadas pueden aportar mejoras a nivel local. ¿Cuántas misiones secundarias nos han obligado a decidir si ayudamos o no a ese personaje necesitado, a veces sumido en la desesperación? Los juegos están re-

*Izquierda: 'Ruiner'. A la derecha: imagen promocional de 'Watch Dogs 2'.*






> «LA POLÍTICA NO DEBE SER ALGO INHERENTE A HEMICICLOS, SENADOS Y PARLAMENTOS. TAMBIÉN ES UN ASUNTO A NIVEL DE CALLE»

pletos de política diga lo que diga Ubisoft, *publisher* con una saga en la que luchamos por el control del mundo contra una organización que representa la otra cara de una misma moneda, mientras en otra de sus exitosas franquicias de mundo abierto somos un *hacker* que —¡sorpresa!— se une a un nuevo grupo radical que busca reventar el orden opresor. Quizá el problema sea que ya tenemos tan asimilada la mecánica de la elección, o la lucha contra el poder subyugante, que ya no nos damos cuenta de que esos mensajes siguen, constantes, en nuestras aventuras videolúdicas. La falta de tiempo nos impide reflexionar sobre qué nos quieren decir los sucesos narrados en unos videojuegos que algunos se empeñan en que sólo tienen un cometido: divertir. Por suerte, la luz de las luciérnagas no tiene pinta de apagarse.



# El impacto medioambiental del videojuego

*por Pablo Gándara*

ILUSTRACIÓN: LAURA CASAIZ

Cuando estaba en la universidad, tuve la oportunidad de estudiar el sistema de recogida de basuras y reciclaje de A Coruña. «Fascinante», pensará el lector irónicamente. Lo cierto es que, como casi cualquier ciudad de un país industrializado, A Coruña presume de estar al día en lo referente a residuos y desechos y, como en casi cualquier ciudad de un país industrializado, hay gato encerrado. Uno de los servicios más interesantes ofrece la oportunidad de deshacerse fácilmente de un electrodoméstico viejo, funcione o no; desde una televisión a una lavadora. Está genial, la verdad: llamas a un número de teléfono, conciertas una cita y un par de empleados municipales se pasan a recogerlo. A continuación se separan los aparatos; algunos se intentan reparar o reutilizar, de otros se extraen piezas y partes, y la mayoría acaban en un descampado donde, una vez por semana, se recogen y trasladan. Entonces sucede la magia o, como mi profesor de economía lo denominó, «reciclaje orgánico». Cada noche, personas saltan la valla y se llevan todo lo que puedan revender, principalmente cobre. Personalmente no tengo ningún problema con esto; es más, si por mí fuera no habría ni valla que saltar. Lo que me incomoda es que ésta será la última vez que toneladas de chatarra pasen por cualquier tipo de reciclaje antes de acabar en la naturaleza. Lo que me incomoda aún más es que, antes de que eso suceda, nos aseguraremos de que sea naturaleza de la que no podemos ver, de la que está bien lejos.

Hablar del coste medioambiental del videojuego no es fácil. En una industria ya de por sí hermética, es difícil conseguir información fiable sobre cuánto contamina cada empresa, especialmente cuando las más grandes, como Sony y Microsoft, se desempeñan en muchos más ámbitos. Por lo general, estas compañías cuentan con directrices que buscan fomentar el desarrollo de prácticas menos abusivas para con el medioambiente, pero suelen estar muy lejos de la ambición que problemas como el calentamiento global o el exceso de plástico necesitan. Por poner un ejemplo, en 2010 Sony se puso como objetivo reducir a cero su impacto medioambiental para 2050, en un anuncio que generó titulares. Sin embargo, desde entonces, la compañía nipona no ha hecho más que reducir el presupuesto destinado a tal fin, a veces hasta en un 30% anual, y el objetivo parece ahora más lejos que nunca. Por su parte, Nintendo dispone de un programa de reciclaje. El problema reside en que, al ratio actual, tardarían cerca de dos mil años en reciclar todos los juegos que han vendido hasta la fecha. Podría seguir poniendo ejemplos, pero creo que nos vamos haciendo a la idea.

La siguiente pregunta quizás debería ser, ¿de verdad contamina tanto la indus- →

tria del videojuego? Cuando se habla de los problemas acarreados por la actividad humana desmedida existen una serie de sospechosos habituales; que si el humo de coches, aviones y fábricas, que si la deforestación y el aceite de palma, que si el metano y el consumo excesivo de agua de la industria cárnica o los plásticos de un solo uso. El problema de este tipo de comparación es que se basa en la idea de que, al lado de estas industrias, el videojuego apenas contamina, cuando la realidad es más bien la opuesta: ciertas industrias contaminan tanto que otras, como la del videojuego, parecen nimias equiparadas. Para empezar, está el coste en emisiones de gases de efecto invernadero. En este punto existe un debate en la comunidad y la creencia de que el formato físico es preferible a la descarga. Esto es cierto sólo en parte: si bien la producción de un juego, con su caja y su disco o cartucho, consume menos electricidad que los servidores necesarios para descargar el mismo juego, en cuanto consideramos factores como la distribución, la venta o la generación de residuos, la balanza se desnivela por completo. Por poner estos datos en perspectiva, si 'Call of Duty' se dejase de vender en formato físico, el ahorro medioambiental equivaldría a eliminar unos veinte mil coches de las carreteras cada año o, lo que es lo mismo, noventa y dos mil toneladas métricas de $CO_2$. Además, esto ignora daños colaterales como la disrupción que el tráfico marítimo produce en animales como los cetáceos. ¿Y el plástico? Pues, para que nos hagamos una idea, la producción de videojuegos en formato físico requiere anualmente de unos nueve mil millones de litros de petróleo, unas cuatro veces el consumo total de Italia. Y, aun así, existe una alternativa mejor que la descarga.

Con la intención de ahorrar costes, los servidores que utilizamos para descargar nuestros juegos suelen estar muy lejos de nuestras consolas, PC y móviles, normalmente en países que todavía dependen en demasía de las energías no renovables. Por otra parte, se da una paradoja: el ser humano es muy bueno produciendo energía pero muy malo almacenándola o distribuyéndola. La electricidad que alumbra tus bombillas ha sido producida hace unos minutos, lo que significa que energías como la solar resultan inútiles cuando más falta hacen: por la noche. En otras palabras, jugar a videojuegos es más ecológico de día que de noche, al menos en países como España, donde la energía solar es cada día más relevante. Esto también implica que si vamos a descargar un juego muy pesado, lo ideal sería hacerlo cuando fuese de día en la localización del servidor, asumiendo que dependiese de energías renovables, lo cual es poco probable. Entonces, ¿cuál es esa solución de la que hablo? El *streaming*.

Dada la naturaleza del *streaming*, el servidor debe estar relativamente cerca de donde jugamos. Así que, si bien su consumo es mayor que el de las descargas, nos permite mayor libertad a la hora de regular nuestro impacto. Esto es así porque la clase de energías que apoyemos y lo que votemos en nuestras elecciones tendrá consecuencias directas en cómo se produce la electricidad que alimenta los servidores.



«HABLAR DEL COSTE MEDIOAMBIENTAL DEL VIDEOJUEGO NO ES FÁCIL: TANTO LA PRODUCCIÓN EN LOS FORMATOS FÍSICO Y DIGITAL COMO EL *STREAMING* GENERAN UN IMPACTO EN NUESTRO PLANETA»



*E-waste en Brno, República Checa. Autor: Jaroslav A. Polak.*

La conclusión que quizás podríamos sacar llegados a este punto es que, si bien todavía estamos lejos, el futuro, al menos en cuanto a esta industria, se presenta alentador siempre y cuando el consumidor esté informado y concienciado. Otro aspecto para la esperanza es el hecho de que las iniciativas que benefician el medioambiente suelen ser también más rentables económicamente. Si Sony, Nintendo, Microsoft y, por supuesto, Valve, apuestan por un futuro digital (vale, Nintendo igual un poco a su manera) no es porque les preocupe el mundo que futuras generaciones heredarán, sino porque es más rentable; pero ¿y qué más da, si el resultado es el mismo? Cuando Ubisoft anunció su iniciativa de retirar los manuales de las cajas argumentó razones medioambientales. Sin embargo, seguramente la compañía francesa se ahorró bastante dinero. No obstante, lo cierto es que, habiéndose vendido más de diez mil millones de videojuegos en formato físico a día de hoy, estamos hablando de que, de no haber existido nunca, los manuales habrían salvado ciento sesenta millones de árboles. Dedícale un segundo a este dato: ciento sesenta millones de árboles sólo para hacer manuales de juegos.

Como vemos, el consumo de juegos de por sí es muy perjudicial pero, al mismo tiempo, las tendencias de la industria y el giro hacia energías verdes deberían paliar sus efectos progresivamente. Tenemos las herramientas, sólo falta ponerlas en práctica. Esto nos devuelve al principio de esta columna, a esa basura electrónica con la que poco o nada hacemos. Según las Naciones Unidas, el año pasado se generaron 44 700 000 toneladas métricas de desperdicios tecnológicos en todo el mundo, equivalente a 4 500 torres Eiffel. Además, conforme la tecnología avanza, los componentes de estos aparatos se vuelven más y más raros y, por ende, tóxicos y difíciles de reciclar. Para más inri, dado el coste de su transporte, los vertederos en los que acaban suelen estar situados en costas o riberas, contaminando el agua y destrozando no sólo ecosistemas enteros, sino también el medio de subsistencia de las poblaciones locales, que se ven abocadas a depender de los propios vertederos para sobrevivir. Desde ahí a nuestros océanos y, por extensión, nuestros estómagos. A día de hoy no existe una solución viable a este problema, no sólo por falta de inversión y ganas sino porque suele depender de administraciones locales, carentes de los recursos necesarios, mientras las megacorporaciones responsables se lavan las manos (con agua embotellada).

Al final, como en todo, el que el videojuego sea más respetuoso con el medio ambiente depende de cada actor implicado. Los jugadores tenemos responsabilidad y alcance, pero en ciertos aspectos es necesaria la acción de gobiernos y empresas. Pero incluso en esos ámbitos es importante ser conscientes del peso de nuestros hábitos. Sólo así podremos actuar en consecuencia en todos los frentes de nuestras vidas. En un planeta con el agua literalmente al cuello, para bien o para mal, cada acción cuenta.

# La artimaña del marciano

*por Pedro J. Martínez*




No hace falta que me lo digáis: estáis agotados, ¿verdad? Os lo veo en la cara. Conversar sobre política es como el buen cocido madrileño: se empieza con ganas, pero cuando llega el tercer vuelco comienzan los resoplidos. Pero, ¿queréis que os cuente un secreto? Tengo una estrategia infalible para simplificar cualquier complejo aspecto geopolítico, cualquier debate sin resolver durante siglos. Un pequeño truco muy sencillo y fácil de entender: ponerme en la piel de un extraterrestre. Al convertirme por unos instantes en un ser de otro planeta, que mira lo que pasa en la Tierra desde un lugar alejado y escondido, de un plumazo borro cualquier prejuicio o provecho personal y consigo una perspectiva amplia de lo importante. Se esfuman las fronteras, las banderas, los intereses económicos, los agravios históricos y los recelos religiosos. Y sólo queda la verdad, resplandeciente y epifánica, como la imagen de Santiago Abascal montado en un charizard.

No tengo especial facilidad para lograr eso que llaman *inmersión* cuando juego a videojuegos. En cambio, sí que suelo sentirme ese marciano, ese espectador de lujo apartado y con una ceja arqueada. Fuera de la acción pero viéndolo todo, como un Lakitu con videocámara. Mientras que otros, en una partida a 'Abe's Oddysee' o 'Little Big Adventure', encontrarían mientras juegan los paralelismos con nuestro



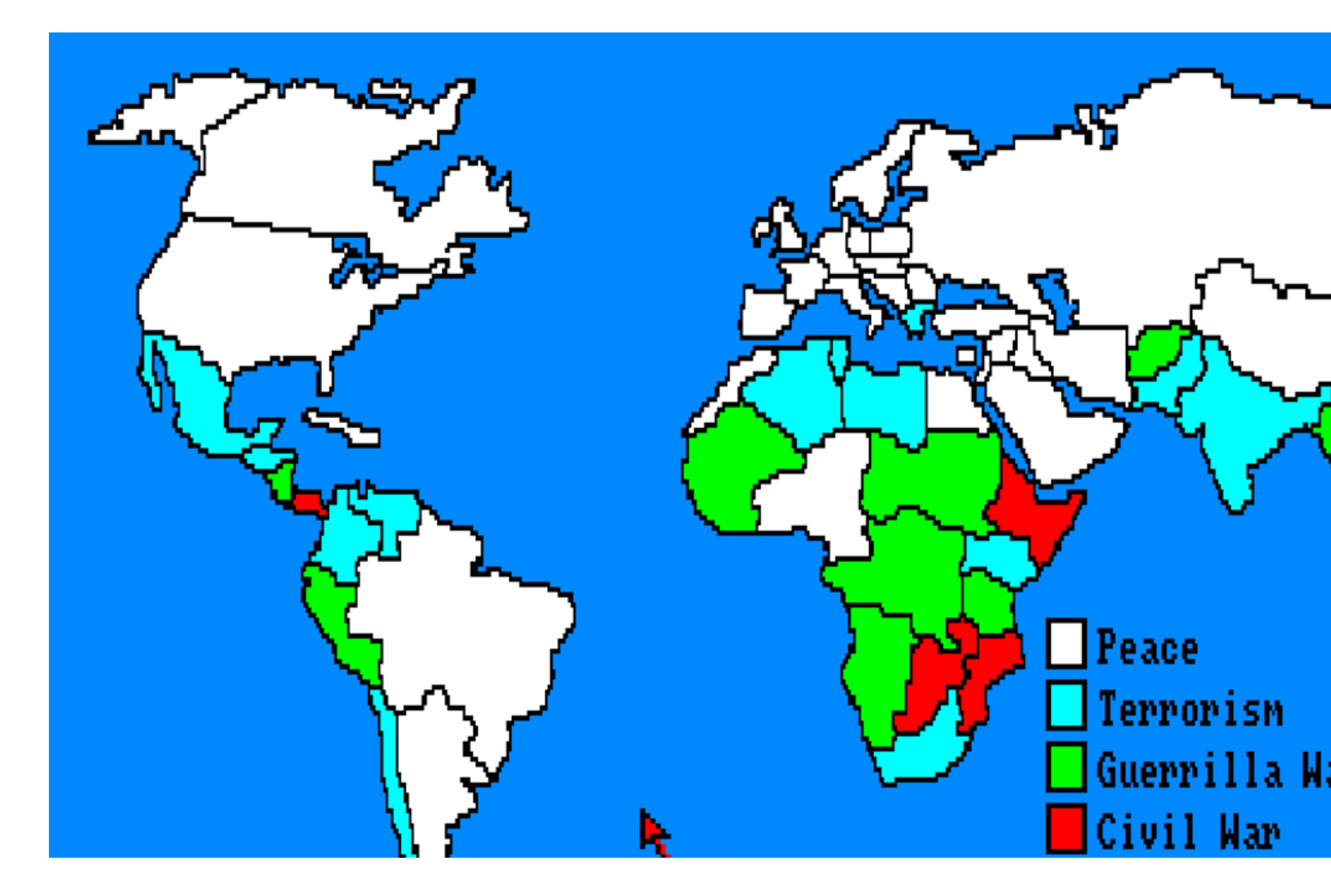
*Jrushchov y Eisenhower en Camp David en 1959.*

mundo, yo sólo veo Oddworld y Twinsun. Veo cómo una especie inteligente esclaviza a otra hasta el punto de considerarla comida, cómo extirpan cualquier recurso del planeta, o cómo un mindundi con poder puede subyugar a toda la población mundial. Pero no veo mi mundo, sino el suyo. Anda que les va bien a éstos, ellos sabrán.

Apago la consola y entonces todo eso se vuelca al disco duro. Y empiezo a pensar en lo que hacemos con el Amazonas, en los niños esclavos del tercer mundo, en el ascenso de la ultraderecha. Todo eso lo permitimos nosotros, lo permito yo en última instancia, y no os hacéis una idea de lo ridículo que me siento cuando me lo recuerda un juego, un libro o una película y me doy cuenta de que no había pensado en ello desde hacía mucho tiempo. Eso es lo peor de que los videojuegos —o cualquier material cultural— nos enseñen nuestras miserias: que nos convierten ya no en cómplices, sino en culpables. Probad el truco del marciano. Imaginaos viendo cómo la gente se disgusta con los desmanes pero le echa la culpa a los políticos, o a las multinacionales. Como si los políticos fueran una especie invasora, como si las grandes empresas fueran fenómenos meteorológicos contra los que no se pudiera hacer nada. Como si no estuviéramos dirigidos, precisamente, por gente; seres humanos, iguales a nosotros. Parte de ese *nosotros*.




En 'Balance of Power', uno de los juegos más conocidos de Chris Crawford, se nos permitía elegir entre ser el presidente de los Estados Unidos de América o el secretario general del Partido Comunista de la URSS. El videojuego, publicado en 1985, ponía al jugador al frente de una serie de situaciones convulsas en diferentes partes del mundo en las que tenía que elegir qué hacer: operaciones militares, minutas diplomáticas, o marcarse un M. Rajoy y no hacer nada de nada. Uno de los principales valores del título, obviamente ya desfasado en cuanto a sistema de juego, es que consideraba el desencadenamiento de una guerra como una forma de derrota. Si llegas a esa situación, te escupe en pantalla que «has iniciado una (accidental) guerra nuclear, y no, no hay una nube de hongo animada en pantalla con trozos de →

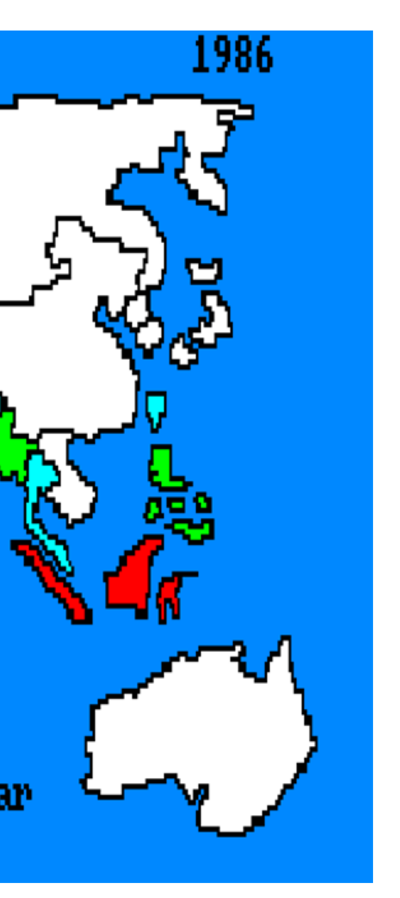



«'BALANCE OF POWER' FALLABA AL DEJAR DE LADO QUE UNA GUERRA NUCLEAR NO ES SÓLO CULPA DEL QUE PULSA EL BOTÓN»

cuerpos volando por los aires, no recompensamos el fracaso». Así de duro era el bueno de Chris.

Pero, al mismo tiempo, 'Balance of Power' abundaba en que lo importante era ser Eisenhower o Jrushchov, y dejaba de lado que esa guerra nuclear que no nos enseñan como castigo no es sólo culpa del que pulsa el botón. Mirándolo desde la lejanía del platillo volante, en una posición segura, sería difícil comprender qué hacían seis mil millones de seres humanos mientras tanto. Quizá nos estábamos dedicando a construir un mejor y más pacífico mundo incluyendo un «¡viva el rey!» en nuestras conversaciones cotidianas.

Pero lo que de verdad he aprendido con el truco del marciano es a eliminar lo superfluo, a darle a cada cosa su peso. A tenerlo claro a la hora de decidir si es más








*Página anterior: 'Balance of Power'. Arriba, en pequeño: imagen de 'El gran dictador'. Arriba, en grande: Chris Crawford en 1981. Fuente: erasmatazz.com*

importante conservar unos cuantos miles de empleos o plantarse y dejar de vender bombas a regímenes tan denostables como el saudí. A entender que el dinero es un constructo, y que seríamos incapaces de explicar a un recién llegado los estragos de una crisis económica mundial por algo tan abstracto como la caída del sistema financiero. A aprender que mi país es mi gente; que mi patria en mis zapatos y mis manos son mi ejército. A avergonzarme cuando no las uso cuando debería.

Se dice que Chris Crawford creó uno de los primeros videojuegos que integraban la política en su sistema de juego. Estoy bastante en desacuerdo. Si bien 'Balance of Power' te permitía jugar a ser un poderoso político, yo entiendo la política como otra cosa. La entiendo como un sistema de mínimos que permiten la convivencia, pero siempre a una escala comprensible. Y eso está presente en prácticamente todos los juegos, anteriores y posteriores. Política es acuerdo, entendimiento, lenguaje. Como decía Charles Chaplin al final de 'El gran dictador', quizá el discurso más lúcido de lo que significa la política de toda la historia del cine, y espejo en el que el videojuego quizá debería mirarse más —y algo menos en las novelas de Tom Clancy—, «luchemos por un mundo nuevo, digno y noble, que garantice a los hombres trabajo, dé a la juventud un futuro y a la vejez seguridad». Eso sí que se le puede explicar a un marciano.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

# SUSCRIPTORES++

Sin vuestro apoyo, no sería posible

- Adrián Domínguez Díaz
- Adrián Torres Fernández
- Adriana Verstraete Silva
- Agustín Jurado Méndez
- Aitor López Osa
- Albert Antiñolo Velazquez
- Alberto Venegas Ramos
- Alejandro Álvarez Guillem
- Ángel Prada del Río
- Antonio Ruiz
- Belén Román Quijano
- Benjamín Daviu Roca
- Carlos García de Sosa
- Carlos Gómez Valero
- Carlos M. Rojas Hinchado
- Carlos Martín García
- César de la Cruz
- César Martínez Zamora
- Christian Muñoz Ortega
- Daniel Rabinat Aligue
- Daniel Zas Marín
- David Bernad Sanz
- David Gómez Mallo
- David Martínez Bertólez
- Diego Quintana Cilleruelo
- Eduardo Moya
- Eliezer Plasencia Sanz
- Esther Lancha Cañas
- Fran Palomares
- Francisco Fernández González
- Francisco José del Rosal Coleto
- Hernán Carlon Alonso
- Imanol Rivas García
- Javier Fraga Gata
- Javier Palacios Barriga
- Jesús Cepeda Cid
- Jesús Fernández García
- Jesús Orantos Rodrigo
- Joaquín Campos Colmenarejo
- Jon Rojí Taboada
- Jonathan Rivas
- Jonathan Ruiz Barreiro
- Jordi Escobar
- Jordi Torra Peñalver
- Jorge Sánchez Montes
- José Alejandro Sánchez Moñino
- José Antonio Díaz Urbanos
- José Antonio Ramos Jimenez
- José Francisco Alonso Sanz
- José María Villalobos Pinilla
- Juan José Dolz Marco
- Juan Vicente Herrera Ruiz de Alejo
- Juanma Cabello
- Luana Lloret Coso
- Manuel Campo Leirós
- Manuel Hermida Ruido
- Manuel Moreno Romero
- Marçal Canals Diaz
- Marco Ant Fernández
- Marco Gonzálvez Cutillas
- Artemisa16 — «Aloy, nos has dado fuerza a todas»
- Nestor Balduvino Vera
- Óscar Calafate
- Pablo Herrero Yohn
- Pedro Aranda Fernández
- Raúl Mulero Krambs
- Ricardo Crespo Mucientes
- Ricardo Guzmán Velasco
- Roberto Cabo Moreta
- Roldán García Párraga
- Román López Díaz de Freijo
- Samuel García Sánchez
- Sebastián García Esparducer
- Sergio Cuenca Pidal
- Vicente Escriche Losa
- Víctor Almoguera Robles
- Virginia Martínez Moya
- Yeray Castro Campos

GRACIAS POR FORMAR PARTE
DEL PRESENTE Y FUTURO DE
GAMEREPORT

# PRESS WEB TO CONTINUE

Artículos y reportajes destacados en

WWW.GAMEREPORT.ES 



por Jonathan Prat

## Esto no es otro postmortem: The Fall of Lazarus, un juego de No Wand Studios

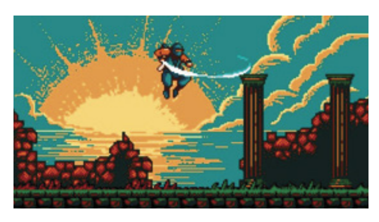
Esto es una historia real. Los eventos descritos en este texto ocurrieron en Zaragoza de 2014 a 2018.



por Miguel García

## El Oeste de cartón: la imaginería del *western* en el videojuego tradicional

Cuando poseamos los bosques y praderas, conquistados por nuestro trabajo, reinaremos, como reyes...



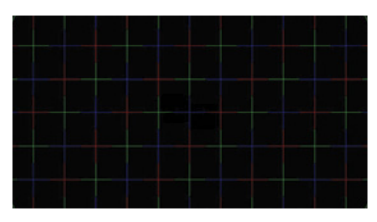
por Alejandro Patiño

### The Messenger, sol y sombra ninja



por Pedro J. Martínez

### Tomb Raider II y EL SISTEMA™ que todo lo gobierna



por Fernando Conde

### Pantallas, rayos catódicos y frikis




**En Tiempos de Carga.** Podcast mensual

01x02 — Triple salto
01x03 — Terror
01×04 — Tiempo

Disponible en:




**Continuous Play**

DJ Sets de las BSO que nos acompañan.

### Perdidos en Sunless Sea

### ¡Uníos, proletarios de los videojuegos!

### Justificando a los Quick Time Events

### Elementos de diseño: Gears of War

# NUESTRAS PUBLICACIONES NO CADUCAN

## ¿TE HA SABIDO A POCO?

Seguimos cada día en GAMEREPORT.ES, con columnas, reportajes, indie, DJ Sets y mucho más.

Y si todavía te has quedado con ganas, toda nuestra colección de monográficos te está esperando, en formato físico y digital.

**¡GRACIAS POR LEERNOS!**

